Энциклопедия лучших игр SEGA

5 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

SEGA Энциклопедия лучших игр 5



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive (Genesis)

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению

«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2003

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Слово и Дело», 2003. – 384 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

Содержание

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

КОДЫ







AERO THE ACRO-BAT

АЭРО-АКРО-МЫШЬ

SunSoft* ● *Количество игроков 1* ● *Аркада
***Рейтинг* ★★★★★★★☆☆☆**

О чем вы думаете в первый момент после того, как услышите словосочетание «летучая мышь»? Лично я сразу вспоминаю вампиров, ночь и прочие ужасы в том же духе. Готов спорить — никому не придет в голову подумать о цирковых акробатах, аттракционах и развлечениях. Никому — кроме тех, кто уже знаком с этой игрой. Ведь ее главный герой, которого зовут Aero, как раз и есть забавная летучая мышь-акробат или акро-мышь.

Управление

«Start» — в игре — пауза. В меню — подтверждение выбора пункта.

«←» — в игре — перемещение персонажа влево.

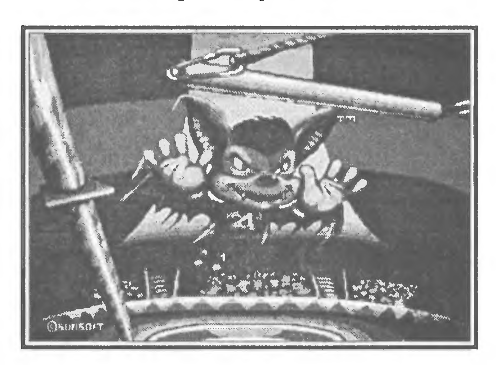
«→» — в игре — перемещение персонажа вправо.

«↑» — в игре — перемещение персонажа вверх по лестнице. В меню — перемещение курсора вверх.

«↓» — в игре — перемещение персонажа вниз по лестнице или приседание. В меню — перемещение курсора вниз.

Игра позволяет изменить настройки кнопок «А», «В» и «С». Здесь дается вариант, устанавливаемый после запуска игры по умолчанию.

«А» — в игре — стрельба.



«В» — в игре — прыжок. Повторное нажатие позволяет использовать пике. Если при этом удерживать кнопку «↓», то пике будет выполнено вниз. Если же удерживать кнопку «↑», то и пике будет сделано вверх.

«С» — в игре — выполняет самые разные функции. Если нажать ее, когда Aero находится в воздухе, то он ненадолго зависнет на одном месте. При этом сделать это можно только в падении (во время полета вверх зависнуть нельзя).

Когда Aero стоит на земле, эта кнопка выполняет другую задачу. Удерживая ее и нажимая кнопки направления («↑», «↓», «←», «→» или их комбинации), вы заставите Aero смотреть в соответствующем направлении, что позволяет видеть дальше, чем обычно. Во время осмотра нельзя выполнять другие действия.

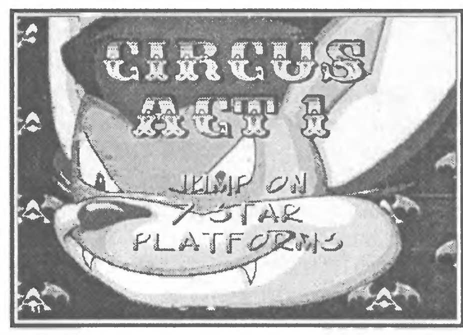
Если надо быстро спуститься, опять используется кнопка «С». Нажмите эту кнопку, находясь на лестнице, и Aero очень быстро съедет по ней.

Если стоять на проволоке и нажать «С», Aero спустится под нее и будет висеть на вытянутых руках. При этом он может двигаться влево или вправо. Если в таком положении нажать кнопку «↓», то Aero отпустит проволоку и начнет падать вниз. Чтобы залезть обратно на проволоку, вися под ней, достаточно нажать «↑».

✦✦✦



Меню



В главном меню игры всего два пункта:

«Start» (Старт) – начало игры.

«Options» (Опции) – переход в новое меню, где производится настройка некоторых параметров игры. В новом меню три пункта:

«Joypad Config» (конфигурация джойстика) – позволяет выбирать разные варианты кнопок джойстика. Изначально установлен вариант 1: «А» – огонь (Fire), «В» – прыжок (Jump) и «С» – обзор (Look).

Вы можете изменить настройку, нажимая «←» или «→». Я не буду перечислять все возможные варианты настроек, скажу лишь, что можно получить любой расклад кнопок.

«Sound 00» (Звук 00) – изменяя кнопками «←» и «→» число после слова «Sound» и нажимая кнопку «Start», «А», «В» или «С», вы сможете прослушать все мелодии и звуки, которые используются в игре.

«Exit» (Выход) – возврат в главное меню.

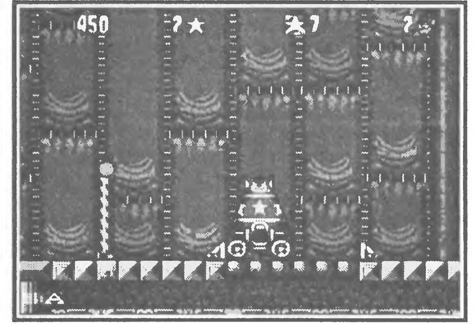
Прохождение

Вам придется стать летучей мышью и пройти через четыре игровых уровня, чтобы добраться до Edgar“a Ektor“a и пресечь его планы по захвату всего мира. Уровни разбиты на этапы (всего этапов 25) и игра довольно длинная.

Первое, что вы видите после начала игры, это экран, на котором указывается название уровня, номер этапа на этом уровне и задание, которое вам надо выполнить, чтобы пройти его. Нажимайте «Start» и отправляйтесь непосредственно в игру.

Чтобы нормально играть, надо знать, какая информация размещена на экране и что она вам дает.

В левом верхнем углу экрана показываются набранные вами очки, которые даются практически за любые ваши действия. За каждые 20,000 очков вы получаете дополнительную жизнь. К сожалению, набранные очки теряются, когда вы теряте все жизни и заканчиваете игру (ее можно продолжить с того уровня, на котором вы погибли, но очки это не вернет).



Правее набранных очков (рядом с изображением звездочки) указывается количество имеющихся у вас звездочек (это ваше оружие и подробнее о нем написано ниже).

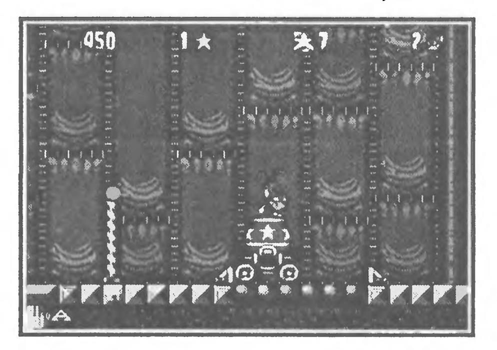
Еще правее будет рисунок, который изменяется в зависимости от того, что вы должны сделать на текущем этапе. Здесь может быть счетчик звездных плит, которые осталось разрушить; ключ, который вы нашли и т.п.

В правом углу (рядом с головой летучей мыши) стоит число, показывающее количе-

ство ваших жизней. Само собой, чем больше это число, тем лучше, но их не может быть более 99.

В левом нижнем углу экрана нарисованы буквы «А» с крылышками. Это ваша энергия. В начале каждого этапа вы имеет три таких буквы. Соприкосновение с врагом или каким-то препятствием, уменьшает их количество. Если вы потеряете все буквы, то потеряете жизнь. Для пополнения энергии необходимо собирать такие же буквы с крылышками, встречающиеся иногда при прохождении этапов. Максимально возможное количество энергии – пять букв. Взятие в таком состоянии новых букв даст только очки.

Наконец, в правом нижнем углу экрана указано время, которое постепенно уменьшается. Если оно кончится все, то вы не потеряете жизнь, как это сделано в большинстве игр, а просто не получите очки за сэкономленное при прохождении этапа время.



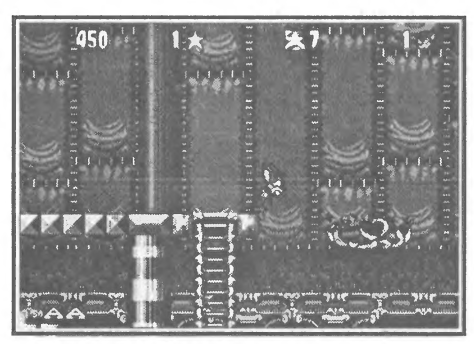
Есть некоторые тонкости в управлении Aero – о них речь пойдет ниже.

Во-первых, во время движения влево или вправо вы постепенно набираете скорость и не можете остановиться мгновенно. При этом, чем выше скорость, тем дальше вы можете прыгнуть.

Во-вторых, в прыжке вы можете изменять направление полета, просто нажимая соответствующие кнопки.

В-третьих, можно зависнуть в воздухе, но только один раз за время прыжка (хотя я так и не понял, зачем и этот-то раз нужен; за всю игру я ни разу не использовал эту способность).

В-четвертых, выше подробно описано, как делать пике, но нет ни слова о том, зачем его делать. Между тем, пике – это единственное оружие, доступное вам всегда и везде (скажем так, почти всегда и почти везде). Именно с его помощью вы будете избавляться от многочисленных врагов, которые будут стоять у вас на пути. Еще оно абсолютно незаменимо, когда вам надо совершить более длинный (или высокий) прыжок, чем обычно.



Чтобы разделаться с противником, надо лишь подпрыгнуть в подходящий момент и сделать пике в его сторону (в зависимости от ситуации, оно должно быть сделано вверх или вниз). Во время пике вы должны удариться во врага, и он либо улетит куда-то вниз и перестанет представлять для вас угрозу, либо вам придется повторить атаку, потому что враг оказался крепким и так просто не сдался. Делая пике, нельзя бить противника слишком низко – он, может, и улетит вниз, но вы тоже потеряете энергию, а это не есть хорошо. Еще пике должно быть рассчитано как можно точнее, чтобы оно не кончилось прежде, чем вы ударите противника или перелетите препятствие.



Выполнить пике можно в любой момент, когда вы находитесь в воздухе, но только один раз за прыжок (есть приз, позволяющий делать два пике за один прыжок).

Осталось рассказать о том, как вы будете проходить этапы.

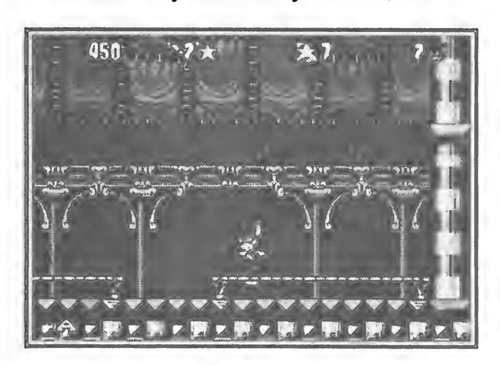
На любом этапе вашей задачей является нахождение телепорта (это кольцо из звездочек, такое же, из какого вы появляетесь в начале каждого этапа). Чтобы он появился, вы должны выполнить то задание, которое указывается в начале этапа. Это может быть прохождение лабиринта, нахождение предмета или что-то еще.

Очень часто на этапах встречаются столбики, выкрашенные в красно-желтые диагональные полоски. Пройдя мимо такого столбика, вы увидите, как наверх поднялся шарик. Именно отсюда вы продолжите игру, если потеряете жизнь.

Закончив очередной этап, вы попадаете на экран, где вам начисляются дополнительные очки за оставшееся время, побежденных врагов, собранные предметы и звездочки. Иногда, если этап пройден особенно хорошо, вы можете получить дополнительную жизнь. Изучив эту информацию, нажимайте «Start» и переходите к следующему этапу.

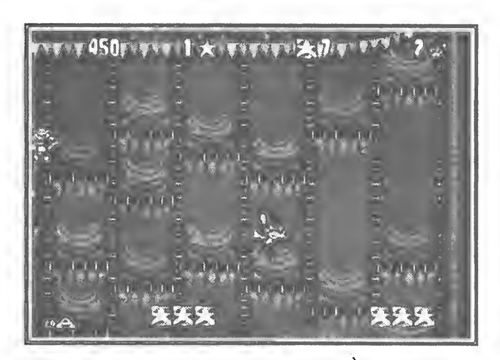
Осталось обсудить последнюю ситуацию, в которой вы можете оказаться – потеря всех жизней и конец игры.

Потеряв все жизни, вы сможете полюбоваться на надпись «GAME OVER» (КОНЕЦ ИГРЫ), после чего попадете в маленькое меню, состоящее из двух пунктов: «CONTINUE» (ПРОДОЛЖИТЬ) и «QUIT» (ЗАВЕРШИТЬ). Над этими пунктами будет надпись «3 ATTEMPTS LEFT» (ОСТАЛОСЬ 3 ПОПЫТКИ). Число будет уменьшаться каждый раз, когда вы попадаете в это меню. Если вы выберете здесь пункт «продолжить», то продолжите игру с первого этапа того уровня, на котором погибли. Если вы выберете пункт «завершить», то попадете в главное меню. После того, как вы истратите все три попытки, вы сразу попадете в главное меню.



Теперь вы имеете основной набор знаний, позволяющий вам играть, а не тратить время на поиски того, как сделать то или иное действие, или где получить нужную информацию.

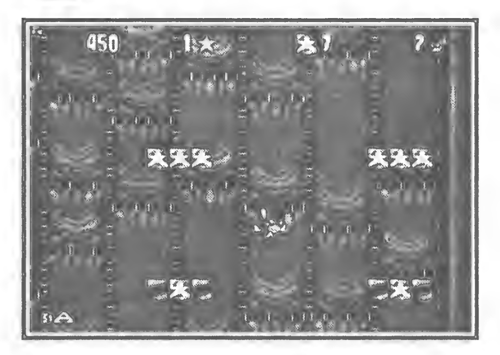
Описание призов и врагов

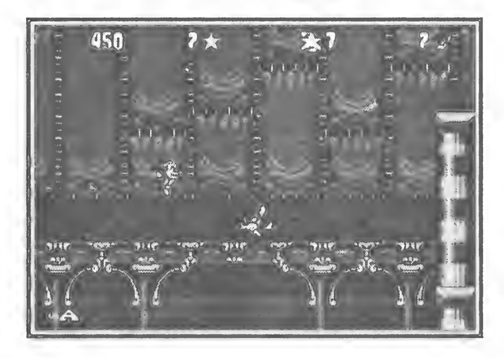


Ниже описаны призы, которые вы можете найти по ходу игры, и эффект, который они дают.

Парашют с ящиками – взяв этот приз, вы будете медленнее опускаться вниз, что даст возможность избежать опасности или собрать призы. Эффект этого приза кончается, как только вы коснетесь земли.

Буква «А» с крылышками – об этом призе я уже косвенно упоминал. Он дает вам энер-





гию, благодаря которой вы можете пережить несколько столкновений с врагами, прежде чем потеряете жизнь.

Будильник – этот приз дает вам дополнительную минуту к счетчику времени. Будильник бесполезно брать, если у вас уже вышло все время – в этом случае он ничего не даст.

Звездочка – дополнительное оружие. Звездочками можно стрелять во врагов – это дает тот же эффект, как если бы вы атаковали их, используя пике. Завершив этап, вы теряете все накопленные звездочки (они не перейдут с вами на следующий этап).

Голова летучей мыши – жизнь. Больше об этом призе писать нечего. И так понятно, что чем больше жизней, тем лучше, но их не может быть более 99.

Шарик с извилистой полосой и крылышками – этот полезный приз позволяет вам недолго летать по воздуху. Как только вы берете этот приз, то тут же повисаете в воздухе. Нажимайте кнопки нужного направления и летите куда угодно. Только не забывайте, что полет для вас — явление временное, и когда действие приза кончится, вы упадете вниз. Также приз перестает действовать, если вы опуститесь на землю.

Мерцающие звездочки – не путайте этот приз с оружием. Он не позволяет вам атаковать врагов, напротив, он вас защищает. Взяв его, вы окутываетесь облачком мерцающих звездочек и можете проходить через врагов, не обращая на них внимания. К сожалению, действие этого приза тоже временное.

Шарик с буквой «В» – этот приз является пропуском на призовой этап. Если вы его возьмете, то следующий этап, на который вы попадете, будет содержать много призов и мало опасностей. Этот приз есть только на трех этапах во всей игре Если вы не возьмете его, то пройдете по уровню дальше, как будто на нем вообще нет призового этапа.

Прямоугольник с молнией – крайне полезный приз. Он позволяет вам выполнять два пике за один прыжок, без чего иногда очень трудно достать полезные вещи или пройти какое-то место. К сожалению, этот приз (как и звездочки) не переходит на следующий этап, но и не имеет ограничений по времени. Он пропадает, если вы потеряете жизнь.

Все остальные призы – различные продукты питания, такие, как хот-доги, кока-кола, пирожные и тому подобная мелочь, не дают никакого эффекта, только очки.

Далее описаны враги, которые встречаются вам по ходу игры.

Различные клоуны – их очень много. Они могут бегать туда-сюда, висеть на одном месте или летать в воздухе (просто так или уцепившись за воздушные шары), но все они сбиваются одним ударом и не представляют большой угрозы. На последнем уровне



клоуны обрядились в какие-то балахоны и стали похожи на пингвинов. Кроме того, там им надо два удара, а не один.

Шаровой клоун – он назван так потому, что бросает в вас маленькие красные шарики. Хоть они и маленькие, но довольно опасные. Самого клоуна одолеть тоже весьма непросто – он может блокировать ваши удары и звездочки, так что бить его придется долго. На последнем уровне шаровой клоун может притворяться статуей, спрыгивая с пьедестала в тот момент, когда вы подойдете поближе.



Летун – это некий летающий субъект в мотоциклетном шлеме. Он летает влево-вправо и иногда пикирует вниз, хотя в целом это не очень опасный соперник. Чтобы повергнуть его, надо один-два удара, в зависимости от уровня.

Метатель ножей – он висит вниз головой на трапеции и время от времени бросает в вас ножи. Чтобы сбить его оттуда, надо нанести один удар.

Танцующая слониха – странное словосочетание, но именно этим она и занимается. Слониха, впрочем, совсем маленькая, с вас размером. Избавится от нее довольно трудно, поскольку надо несколько ударов, да к тому же она может их блокировать. Сама она умеет подпрыгивать и просто двигаться в разные стороны.

Карлсон – понятно, что это не карлсон, но очень похож. Клоун прицепил к спине пропеллер и летает у вас над головой, иногда пикируя вниз. Кроме того, он может сбрасывать вниз целые россыпи красных шариков, что весьма неприятно. Сбить его трудно, поскольку он взлетает, когда вы прыгаете к нему. Вариантов три – не сбивать; сбить, используя двойное пике; сбить в тот момент, когда он пикирует вниз.



Карусельщик – редко встречающийся враг. Он сидит в одной из лодок любой карусели и бросает в вас все те же красные шарики. Сбить его несложно, главное вовремя сделать пике.

Клоун-пожарник – очень неприятный дядя. Он прячется за маской, а когда снимает ее, то выдыхает огонь. Огня касаться нельзя, а самого клоуна надо ударить четыре раза, чтобы убрать со своего пути. Ходить он не может, но, как правило, закрывает важные проходы.

Сгусток – не совсем враг, поскольку просто выскакивает из огненных луж и падает обратно. Также он иногда выпадает из физиономий, изображенных на колоннах. Сбить его нельзя, остается только перепрыгивать.

Огнедышащая голова – напоминает клоуна-пожарника, но не может быть сбита. Просто избегайте огня, который она выдыхает.

+++



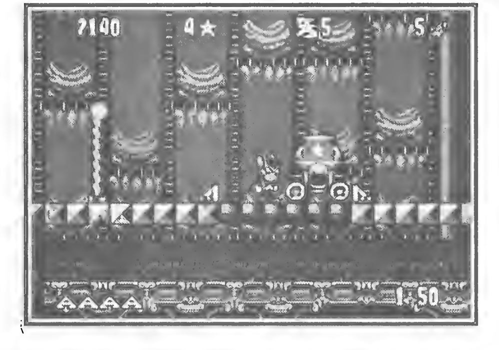
Факир – это, пожалуй, самый неприятный враг изо всех. Он бросает в вас какие-то зеленые мячики и может целиком завернуться в свою чалму, чтобы напасть на вас. В таком состоянии он неуязвим, и вообще, его гораздо легче перепрыгнуть и убежать, чем пытаться одолеть.

Маг – не очень опасный противник. Он висит в воздухе и время от времени выпускает в вашем направлении звездочку. Его нельзя одолеть с помощью пике, поскольку он постоянно будет исчезать и появляться немного дальше. Потратьте на него пару звездочек, чтобы он не мешал вам.

Робот – тоже неприятный враг. Он очень быстро катается туда-сюда, иногда пуская по полу электрический заряд, который вы должны перепрыгивать. Чтобы сбить, надо дважды его ударить.

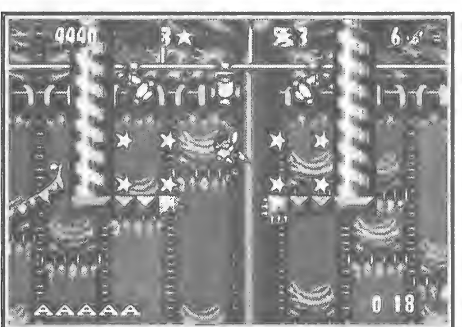
Уровень 1. Circus. Act 1 / Цирк. Этап 1

Задание: разрушить 7 звездных плит.



Как становится ясно из задания, вы должны находить и разрушать звездные плиты. Выглядят они как платформы синего цвета, состоящие из кубиков с нарисованными на них звездочками. После того, как вы подпрыгнете на ней, плита провернется и на ней станет на одну звездочку меньше. Когда звездочек не останется, плита разрушится.

Если вы будете прыгать через кольца, то будете получать 100 очков за пролет через кольцо. За пролет через горящее кольцо вы получите те же 100 очков.



На этом уровне всего одно место, проход в которое не виден. Спустившись по лестнице (или прыгнув через кольца), вы можете пройти влево, если подпрыгнете вдоль стены, смещаясь в сторону.

Чем дольше вы прыгаете на батуте, тем выше подскакиваете. Иногда это опасно, поэтому, если вам надо остановиться, опуститесь на самый край батута или удерживайте кнопку «↓».

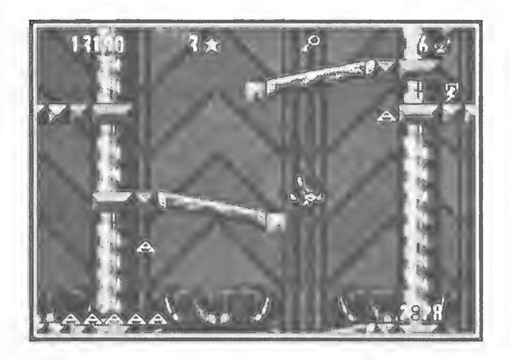
Когда найдете пушку, имейте в виду, что пользоваться ею совсем просто. Встаньте на нее и нажмите «↓». Вы заберетесь в пушку так, что будет торчать одна голова. Нажмите «прыжок», и появится вертикальный столбик, по которому будет двигаться кольцо. Чем выше оно поднимется, тем выше вы улетите после выстрела. Выбирайте момент и нажимайте «прыжок» еще раз, после чего вы вылетите из пушки как ядро и устремитесь прямо вверх. В данном случае можно стрелять изо всех сил, но иногда сила выстрела должна быть не выше определенного уровня, чтобы не наткнуться на что-нибудь нехорошее. Еще пушку можно двигать влево-вправо, но в этом месте это не требуется.



Выстрелив себя вверх, не спешите разрушать звездные плиты. С левой верхней плиты можно попасть в телепорт, который ведет не на следующий этап, а в другое место этого же этапа – так тоже бывает. Побегав там, вернитесь туда, где появились, и опять прыгайте в телепорт, чтобы вернуться обратно. С правой верхней звездной плиты можно попасть на площадку, над которой висит крылатый шарик. Используя его, поднимайтесь вверх, чтобы собрать звездочки.

Уровень 1. Circus. Act 2 / Цирк. Этап 2

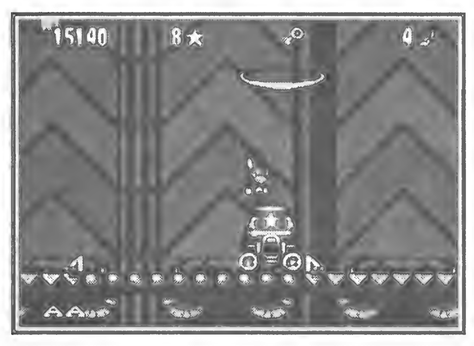
Задание: найти ключ и спасти Aeriel.



На этом этапе перед вами стоит иная задача. Звездных плит здесь нет, зато надо отыскать ключ и с его помощью открыть клетку, в которой томится Aeriel. Больших трудностей не предвидится, так что смело двигайтесь вперед.

Когда вы катитесь на одноколесном велосипеде, то можете спокойно сбивать врагов. Это работает на всех этапах, поэтому в дальнейшем я не буду повторяться.

На этом этапе можно получить пропуск на призовой уровень. Он расположен сразу за велосипедом – прыгайте на батуте, и увидите его.



Когда доберетесь до пушки в левом нижнем углу, передвиньте ее так, чтобы левое колесо стояло на третьем слева же кирпичике. Сила выстрела не должна быть максимальной – кольцо не должно подняться выше второго сверху уголка.

Перебравшись по воздушным шарикам над шипами и дойдя до пушки, пройдите до конца вправо, чтобы упасть через пол на батут. Здесь можно набрать немало призов.

Из пушки выстреливайте себя через кольца и повторяйте это до тех пор, пока не пробьете себе ход через мыльные пузыри, закрывающие верхнее кольцо.

Уровень 3. Circus. Bonus / Цирк. Призовой этап

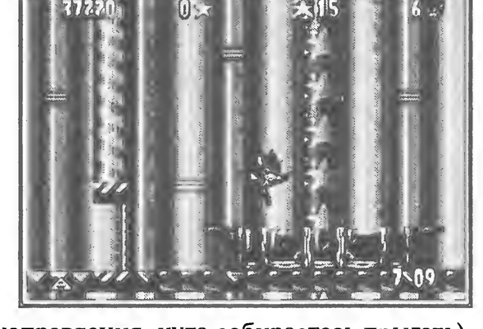
Задание: спрыгните в чан с водой.

Вам надо забраться на вышку, встать на край трамплина и подпрыгнуть на месте. Исполнив кувырок, вы начнете падать вниз. При этом вам надо собрать как можно больше призов, в чем вам будет мешать подручный Ektor“а – белка по имени Zero.

В полете вы можете двигаться только влево и вправо, все остальное управление не работает. Чтобы не промахнуться в чан, старайтесь держаться между колоннами (или складками на занавесках), одна из которых находится точно напротив трамплина. Если

вы будете держаться примерно между ними, то упадете в воду. Если промахнетесь, то жизнь не потеряете, но и очков за призовой этап не получите.

Уровень 4. Circus. Act 3 / Цирк. Этап 3



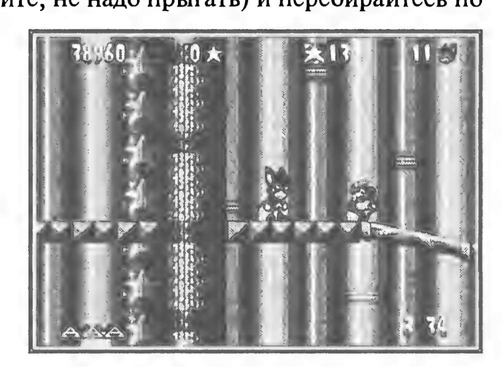
Задание: разрушить 15 звездных плит.

Это вам уже знакомо. Правда, на первом уровне их было только семь и сам уровень был попроще, но суть осталась та же. Находите 15 звездных плит и скачете по ним, пока они не рассыплются.

Из пушки надо выстреливать себя так, чтобы пролететь через горящие кольца.

Чтобы зацепиться за раскачивающуюся трапецию, надо пролететь мимо ее нижнего конца. Чтобы спрыгнуть, нажмите «прыжок», когда она до предела отклонится в нужную сторону (удерживайте при этом кнопку того направления, куда собираетесь прыгать).

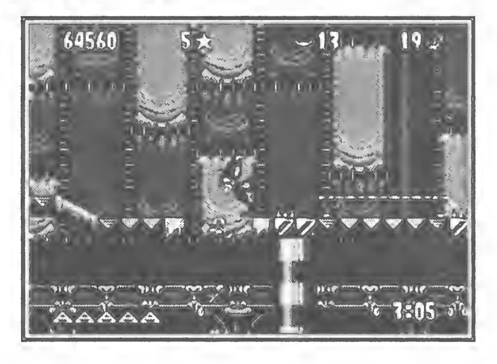
Когда прокатитесь на двух одноколесных велосипедах подряд, заберитесь по лестнице, сойдите на плиту справа (именно сойдите, не надо прыгать) и перебирайтесь по площадкам вправо, к телепорту.



Спустившись в самый низ уровня по лестнице, прыгайте вдоль полосатой стены, используя пике, чтобы подняться повыше и попасть в скрытый проход.

Пушку в нижнем правом углу этапа надо двигать под кольца и стрелять из нее собой, чтобы расчистить проход от мыльных пузырей. Пролетев их все, смещайтесь влево, чтобы попасть на звездные плиты. С самой верхней из них можно по воздушным шарикам добраться до энергии и жизни.

Уровень 5. Circus. Act 4 / Цирк. Этап 4

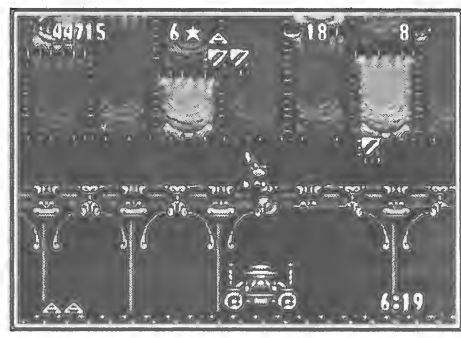


Задание: пролететь через 25 волшебных колец.

Нечто новенькое. Через кольца вы уже прыгали, но вот заданием это не было. Теперь хочешь — не хочешь, а придется прыгать. После прыжка кольцо исчезает.

Стоя на пузырях, которые лезут из машины, можно подниматься вверх. Когда доберетесь до воздушного шарика, поднимайтесь на нем до конца вверх, чтобы собрать призы, а потом прыгайте влево, чтобы по батутам добраться до колец.





Забравшись с помощью первых качелей вверх, пройдите мимо вторых и прыгайте через скрытый проход вправо. Не падайте в дыру с парашютом и прыгайте на батуте, чтобы пролететь через потолок. Взяв слева над шипами шарик с крыльями, взлетайте и летите вдоль потолка вправо, удерживая «↑», чтобы попасть в еще один проход. Забрав энергию и жизнь, возвращайтесь вниз и падайте в дыру с парашютом. Собрав призы, прыгайте вправо, используя пике, чтобы пролезть в стену и взять молнию.

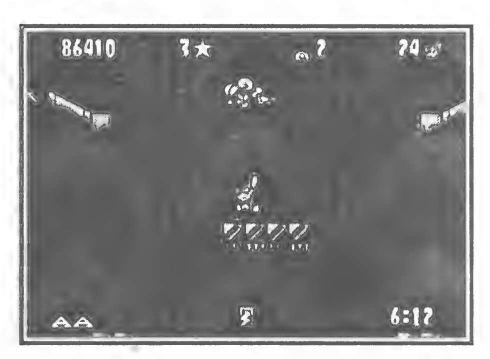
Добравшись до шарика с крыльями, который висит рядом с лестницей, не берите его сразу. Избавьтесь от летуна в шлеме, чтобы он не помешал осуществлению великого плана по добыче нужных призов. Сбив его, забирайте приз и летите влево и вверх. Там, где потолок немного приподнимается, левее этого угла, в потолке есть невидимая дыра – пролетайте в нее. Собрав призы и выбравшись из дыры, идите влево. Если добиться на качелях максимальной высоты подскока, то можно, отскочив от левого конца, сразу начать смещаться влево и попасть на уступчик, на котором лежит жизнь.



Поднявшись по высокой лестнице, слева от которой будет трамплин, можно взять молнию, прыгнуть вправо и сделав оба пике, ухватить шарик с крылышками. Используя его, летите дальше вправо, чтобы забрать на уступе энергию и жизнь.

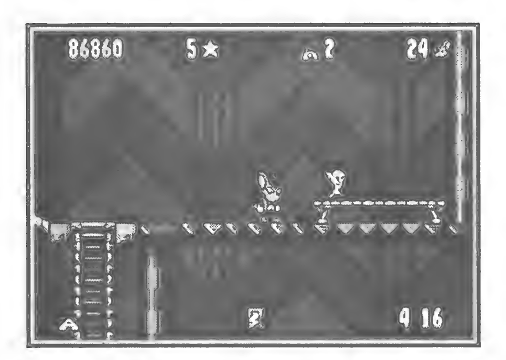
Уровень 6. Circus. Act 5 / Цирк. Этап 5

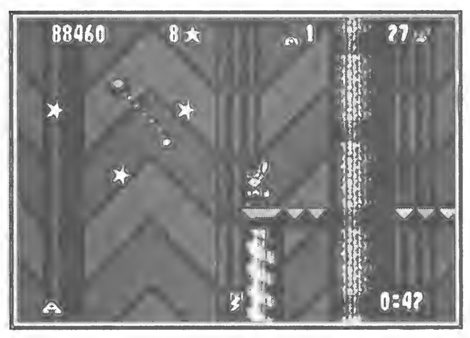
Задание: включите все светильники.



Та еще задачка вам досталась. На этом этапе вы будете действовать почти в полной темноте. Вам надо разыскать четыре рубильника и включить их. С каждым включенным рубильником будет становиться немного светлее.

Стреляя из пушки и пролетая через кольца, вы сможете набрать звездочки. Обязательно пролетите через второе справа кольцо, выстрелив изо всей силы – там расположен первый рубильник. В остальных коридорах сила выстрела должна быть ограничена: в самом правом – кольцо не должно коснуться второго сверху уголка; во втором слева – кольцо должно быть остановлено чуть ниже верхнего уголка; в самом левом – кольцо не должно подняться выше середины второго сверху уголка.





Забравшись с помощью мыльных пузырей по площадкам наверх, сходите вправо, чтобы повернуть рубильник. Он довольно далеко, за воздушными шарами. Прыгая по шарам, поднимитесь вверх на шестом и последнем, чтобы получить призы.

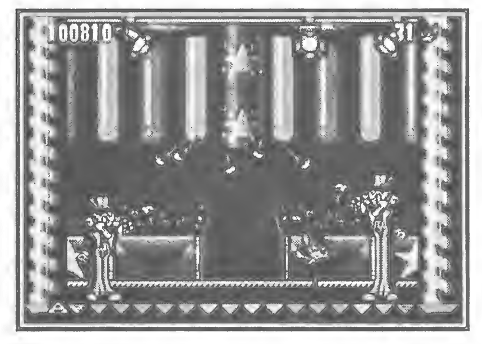
Поднявшись по лестнице после третьего рубильника, сбейте летуна и провалитесь справа через пол, чтобы собрать звездочки.

Необязательно прыгать на трапецию, вращающуюся по кругу. Прыгайте мимо, как можно дальше влево. Упав вниз, пролезьте через стену и заберите энергию.

Вторую вращающуюся трапецию тоже можно перепрыгнуть, пролезть через стену и попасть к телепорту. Чтобы забрать жизнь, надо прыгать с краю скрытого прохода и делать двойное пике.

Перебравшись второй раз под шипами на руках, можете запрыгнуть через стену к шаровому клоуну и, одолев его, забрать жизнь.

Уровень 7. Circus. Boss / Цирк. Босс



Задание: сразитесь с братьями Stilt.

Вас ждет встреча сразу с двумя боссами одного уровня. Одолейте их в неравной схватке и можете заслуженно гордиться собой.

Братья Stilt – жонглеры факелами. Они стоят на высоченных ходулях и перебрасывают друг другу горящие факелы. Время от времени какой-нибудь факел падает вниз и некоторое время горит на земле. Наступать на костерок вам нельзя – потеряете энергию. Чтобы одолеть братьев, вы должны в пике бить их по ходулям. Они начнут постепенно опускаться и скоро будут стоять на своих нормальных ногах на арене. После этого они перестанут бросать факелы друг другу и будут жонглировать ими по отдельности, но все же бросая их иногда на арену. Когда оба жонглера станут нормального роста и не будут кидать факелы у вас над головой, вы сможете атаковать их более результативно. Выбирайте одного из них и бейте. Он мигнет, если атака была успешной. Каждого брата надо ударить четыре раза, после чего он отправится вниз, к прочим злодеям, которые мешали вам жить.

Несколько советов и рекомендаций:

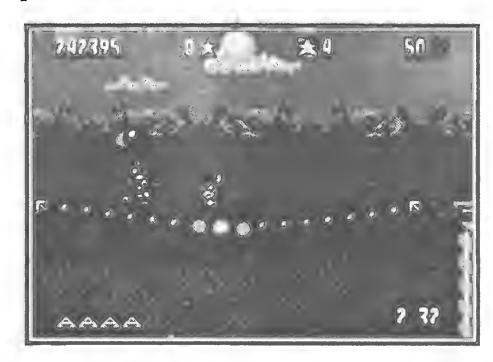
Бить братьев на поражение можно только тогда, когда они оба станут нормального роста. Если один из них будет выше другого, бесполезно атаковать маленького, он не исчезнет с экрана.

Когда будете выбивать любого из братьев, не делайте пике так, чтобы удариться совсем в ноги – вы зацепите его, но и сами потеряете энергию.

Факелы, которые просто летают в воздухе от одного брата к другому, вам ничем не вредят – опасны только падающие и упавшие факелы.

Уровень 8. Funpark.

Act 1 / Луна-парк. Этап 1



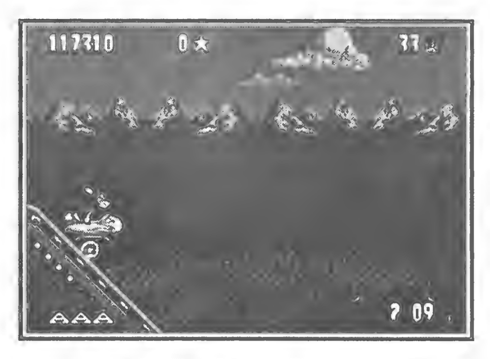
Задание: разрушить 5 звездных плит.

Задание несложное, этап тоже простой, поэтому описывать на нем нечего абсолютно.

Уровень 9. Funpark.

Act 2 / Луна-парк. Этап 2

Задание: проехать в тележке на роликах по американским горкам.

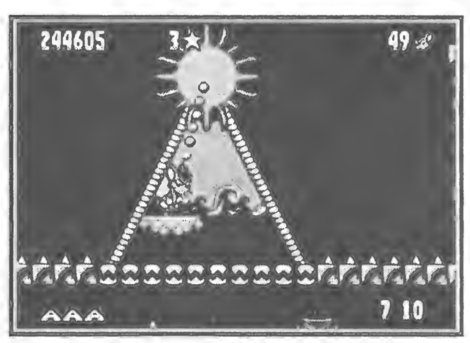


Из-за простоты таких этапов описывать здесь практически нечего. Катитесь вперед, сидя в тележке. Кнопка «←» – торможение (хотя полностью остановиться нельзя), «→» – разгон, «↓» – спрятаться в тележке (нужно, чтобы проскочить в узкую щель под шипами), «прыжок» – это прыжок.

Почаще прыгайте за призами. Чтобы перепрыгнуть провал, разгоняйтесь и прыгайте в тот момент, когда тележка начнет въезжать на маленькую горку перед провалом.

Уровень 10. Funpark.

Act 3 / Луна-парк. Этап 3



Задание: открывайте двери ключами.

На этом этапе действительно полно запертых дверей и, чтобы пройти через них, надо искать и собирать ключи.

Пройдя первую дверь и добравшись до батута, прыгайте с его правого края вдоль стены, чтобы найти проход к шарику с крылышками и с его помощью взять жизнь.

Стреляя из пушки, вы получите: в самом левом коридоре – будильник, в самом правом – жизнь, а в среднем – проход к ключу. Сила выстрела в крайних коридорах не должна быть максимальной, а в среднем, наоборот, стреляйте со всей мощи. Пролетев средний коридор и забравшись на самый верх по лестницам, будьте осторожны – под флажками есть невидимый провал.

Поднявшись после третьей двери на лифте, упадите обратно, смещаясь вправо, чтобы найти скрытый проход к призам.

После четвертой двери лифт поднимет вас до конца вверх, но там тупик с клоуном-пожарником и энергией. Проход дальше расположен немного ниже и скрыт в стене.

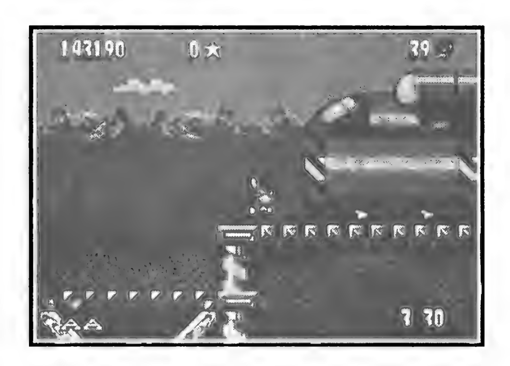
Уровень 11. Funpark. Act 4 / Луна-парк. Этап 4

Задание: прокатитесь на роторе.

Ротор – это такая штуковина, в которую вы будете забираться время от времени, проходя этот этап, и нестись в ней с абсолютно безумной скоростью.

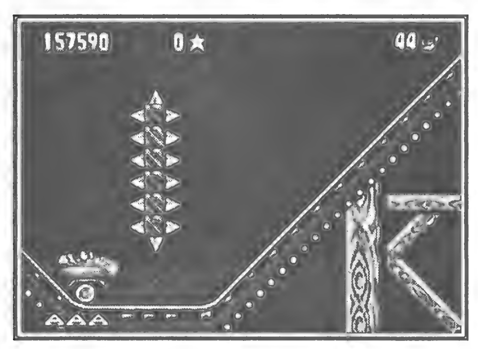
Зайдя в домик с мигающими огоньками, вы выскочите из него, сидя в чем-то, похожем на кресло, – это и есть ротор. Первая поездка, как обычно, тренировочная. Управлять ротором практически нельзя: нажимаете «↑» и переворачиваетесь вниз головой. Нажимаете еще раз и переворачиваетесь обратно. Вы должны вертеться таким образом и объезжать препятствия, которыми обильно утыкан ваш путь.

На второй трассе опять достаточно нажимать «↑» после каждого препятствия, но в одном месте их будет два подряд снизу, не врежьтесь в них.



На этом этапе есть пропуск на призовой этап. Когда дойдете до третьего ротора, прыгайте вверх по маленьким выступам слева, сбивая клоунов, чтобы достать его.

На третьей трассе самое сложное чередование. Проскочив несколько отдельных препятствий, вы доберетесь до двух парных устройств, расположенных сверху. Как только проедете под ними и приблизитесь к препятствию снизу, нажмите «↑» и не отпускайте до самого финиша – иначе это место не проскочить.

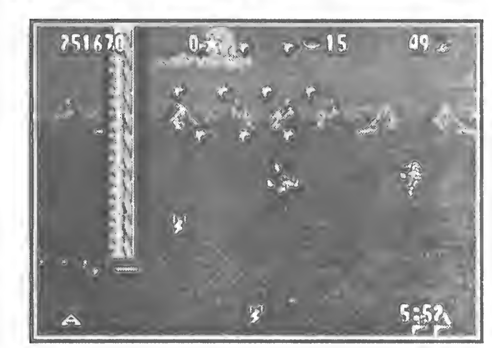


Уровень 12. Funpark. Bonus / Луна-парк. Призовой этап

Задание: останьтесь в живых.

Несмотря на грозное задание, этап весьма простой. Вам всего лишь придется с ветерком прокатиться на тележке, избегая стенок, покрытых призами, и собирая призы.

Уровень 13. Funpark. Act 5 / Луна-парк. Этап 5

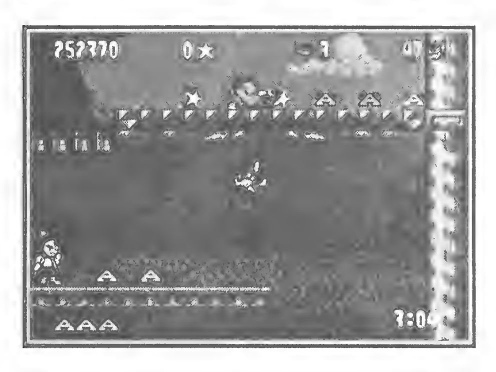


Задание: прыгнуть через 25 волшебных колец.

Уже знакомое задание. Изменилась обстановка, но не цель. Находите волшебные кольца и прыгайте через них.

Прыгая на батутах через шипы, остановитесь на последнем (справа от него шипы за стенкой). В правой стене есть скрытый проход. Пробравшись в него, можно получить жизнь.

Прыгая с одной карусели на другую, через отверстие с шипами, выпрыгивайте из лодки, как только поравняетесь с нижними шипами. Смещайтесь вправо и делайте пике, стараясь попасть на вторую карусель. Вниз вам падать нельзя, там сплошные шипы.



Чтобы попасть на маленькую площадку над шипами, прыгайте вправо и сразу делайте пике, смещаясь в сторону.

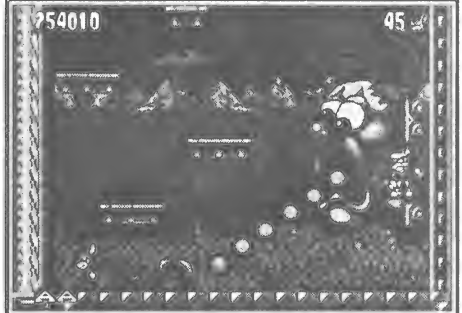
Поднявшись по лестнице после полосатого лотка, прыгайте через скрытый проход в стене справа, чтобы забрать там звездочки и энергию.

Прыгнув с трамплина через последние кольца, вы должны будете перебираться влево и каруселям. На всех площадках надо становиться на правый край, чтобы не наткнуться на шипы. С одной площадки на другую прыгайте, не используя пике, так проще попасть.

Уровень 14. Funpark. Boss / Луна-парк. Босс

Задание: сразитесь с мистером Bubbles"ом.

Мистер Bubbles – это, очевидно, механическая голова, внутри которой сидит белка Zero.



Вам надо прыгать по площадкам вслед за ездящей вверх-вниз клоунской головой и бить ее (с помощью пике, разумеется) прямо по красному носу. Нос имеет смысл бить только тогда, когда он мигает. После того, как вы в него попадете, голова начнет брызгать водой (или, скорее, машинным маслом, раз уж это механизм). Капли для вас опасны и от них надо уворачиваться. Имейте в виду, что площадки от капель не защищают, а пролетают через них. Таким образом

вам надо стукнуть ее несколько раз. Я пытался сосчитать, сколько именно, но все время сбивался. Могу только сказать, что это не очень большое число (6-8 раз, не больше).

Однако голова не будет просто так на вас смотреть (а она действительно ворочает глазами вам вслед). Помимо капель, которые она разбрызгивает, она еще иногда высовывает руку изо рта и пытается вас поймать. Рука может двигаться в любом направлении, но выскакивает только когда вы неподалеку и двигается только по прямой. Если эта хваталка вас сожмет, у вас станут таки-и-и-е глаза (не намного меньше, чем у самой головы). При этом вы потеряете одну единицу здоровья.

После того, как вы ее застукаете, она улетит вниз, а для вас внизу откроется телепорт на следующий уровень.

Уровень 15. Woods. Act 1 / Лес. Этап 1

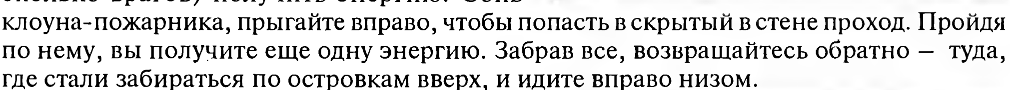
Задание: найдите выход.

Более чем оригинальное задание. Вам придется бегать по всему этапу в поисках выхода с него.

Если сразу от старта упасть слева вниз, то можно пройти через скрытый проход влево и получить будильник.

Забравшись по островкам вверх и влево, найдите скрытый проход в древесном стволе, чтобы собрать звездочки.

Спускаясь по горке после первого полосатого столба, вы увидите островок в воздухе. Если запрыгнуть на него и прыгать по островкам вправо, то можно будет (одолев несколько врагов) получить энергию. Сбив клоуна-пожарника, прыгайте вправо, чтобы попасть в скрытый в стене проход. Пройдя по нему, вы получите еще одну энергию. Забрав все, возвращайтесь обратно – туда, где стали забираться по островкам вверх, и идите вправо низом.



Запрыгнув в дупло после качелей, смещайтесь вправо, чтобы выскочить с другой стороны. Собрав призы, прыгайте на батуте и залетайте в правый угол. Пройдя скрытым ходом, вы получите жизнь.

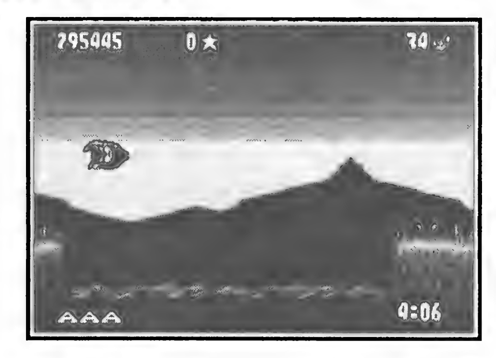


Упав внутри ствола вниз, сходите вправо. Взяв после каната крылатый шарик, поднимайтесь вверх за энергией, а потом идите влево, через ствол.

Поднявшись по островкам после светящегося мостика и найдя скрытый проход в стволе, вы получите молнию и энергию.

Упадите в маленькую ямку после каната и качелей и пройдите влево скрытым проходом, чтобы получить энергию.

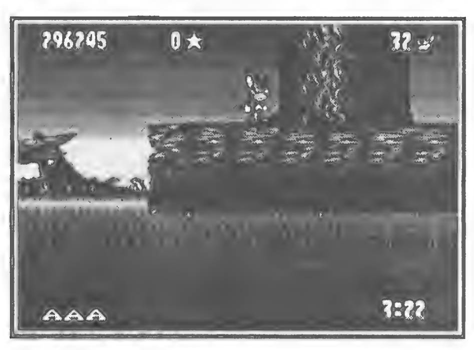
Уровень 16. Woods. Act 2 / Лес. Этап 2



Задание: прокатитесь в бочке.

Задание не из веселых, нечего сказать. Катание в бочке – это то же самое, что катание на тележке или роторе, только скорость еще больше. Весь этап состоит из одного катания и при этом вы можете только прыгать.

Трижды перепрыгнув через колья и прокатившись вперед, вам опять надо будет прыгать. Как только прыгнете первый раз, нажмите и держите «прыжок», тогда оттолкнетесь от земли, как только коснетесь ее и перепрыгнете следующие колья. Еще раз повторите этот маневр, чтобы перепрыгнуть третье препятствие.

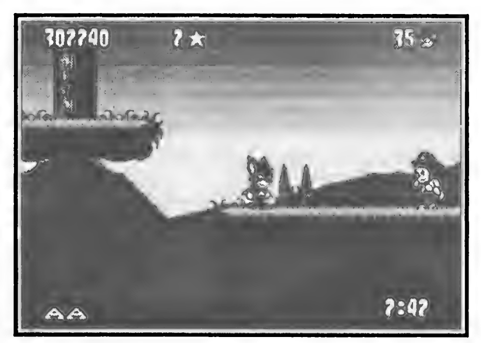


Место, где из земли торчат четыре кола (левая пара высокая, правая пониже), проходится так же, как описано выше. Сразу за ними будет широкая полоса кольев. Перепрыгнув ее, подкатитесь поближе к следующей такой же полосе и прыгайте в последний момент.

Уровень 17. Woods. Act 3 / Лес. Этап 3

Задание: прыгайте на «тарзанке».

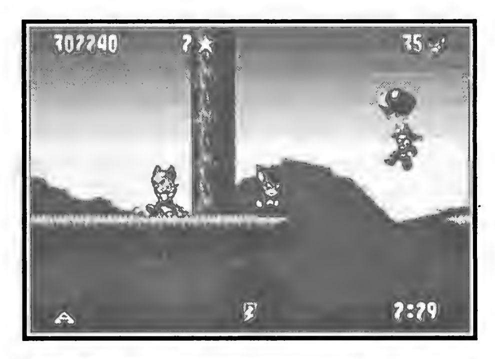
«Тарзанка» – это аттракцион, пришедший к нам, в Россию, из США. Идея заключается в том, что к ногам человека привязывают крепкую эластичную резинку, после чего он прыгает с очень высокой вышки вниз. Резинка растягивается и незадолго до того, как человек врежется в землю, подбрасывает его обратно. Таким образом, он болтается некоторое время, получая от этого огромное удовольствие. В США прыгают не с вышки, а с моста в воду, при желании еще и окунаясь в нее. Вам предстоит неоднократно испытать это удовольствие, чтобы пройти этот этап.



До первого моста добраться несложно, только сходите внизу влево, за звездочками. Если прыгать по островкам вправо, то можно получить жизнь.

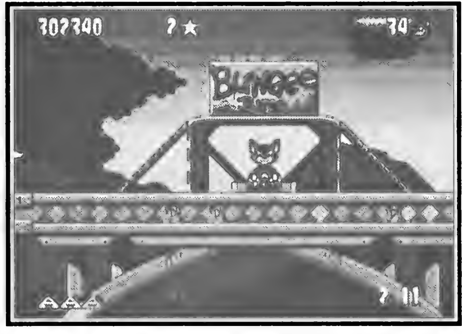
Вставайте в центр моста, и автоматически упадете вниз, с резинкой, привязанной почему-то только к одной ноге. Падать надо обязательно, потому что внизу находится ключ от перегородки, закрывающей путь дальше.

На резинке вы будете опускаться шесть раз, с каждым разом все меньше. Чтобы забрать ключ над шипами, вы должны смещаться туда во время последних двух спусков. Если попытаетесь сделать это раньше, наткнетесь на шипы. Таким образом, первые четыре спуска можете потратить на собирание других призов.



Со второго моста можно прыгать по островкам влево, чтобы получить молнию и призы (в древесных стволах есть скрытые проходы).

Чтобы забрать ключ под вторым мостом, за ним надо смещаться во время третьего или четвертого спуска (попытаетесь раньше – попадете на шипы, позже – не достанете).

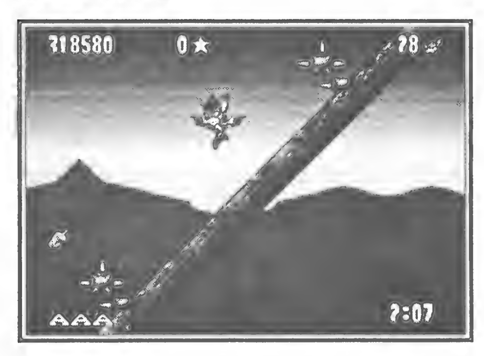


Взлетев с помощью крылатого шарика вверх, заберите будильник и проберитесь вправо через скрытый проход, чтобы взять энергию.

Ключ под третьим мостом достается с четвертой или пятой попытки. Пятая удобнее – меньше шансов налететь на шипы сверху.

Уровень 18. Woods. Act 4 / Лес. Этап 4

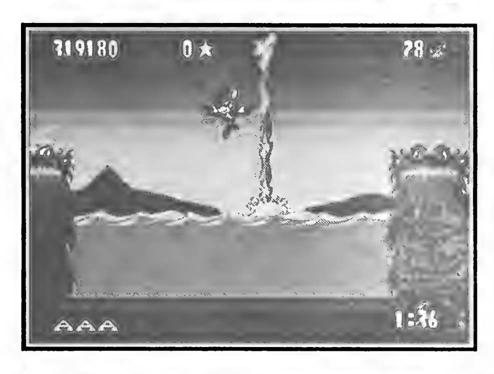
Задание: преодолейте водопады.



Этот этап похож на те, где вам приходилось кататься на тележках, роторах и в бочках. Правда, в отличие от тех этапов, на этом вам не придется ни во что залезать. Возможно, вы видели в фильмах (преимущественно боевиках), как главный герой падает с горы или утеса или еще откуда-нибудь. При этом он изо всех сил пытается удержать равновесие, но все равно постоянно стукается о встречные препятствия. Теперь вы тоже узнаете, каково это – падать вниз, постоянно на что-то натыкаясь и пытаясь избежать встречи со смертельно опасными шипами.

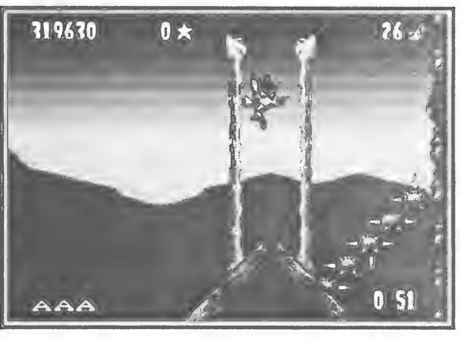
Доступные вам действия опять весьма ограничены. Вы можете прыгать (но не можете делать пике), приседать и двигаться в воздухе влево или вправо (что позволяет немного контролировать полет). Вы должны прыгать через маленькие выступы с шипами и проскальзывать под большими. Если очень часто прыгать, смещаясь в сторону, можно продвигаться вверх по желобу. Это используется для того, чтобы отдалиться от шипов или достать приз. Вот, собственно, и все.





Положитесь на свою реакцию, и вы пройдете этот этап. Он состоит из трех комплексов водопадов, между которыми будут участки суши с полосатыми столбиками. Первые два комплекса пройти несложно, а вот на третьем есть две развилки. На обоих надо выбирать левый путь – в правом тупик с шипами. Есть нехитрый способ облегчить себе жизнь после первой развилки. Свалившись на нее, перебравшись влево и перепрыгнув шипы, смещайтесь влево до самой стенки – вы просто перелетите вторую развилку.

Уж не знаю почему, но, на мой взгляд, это самый красивый этап во всей игре.



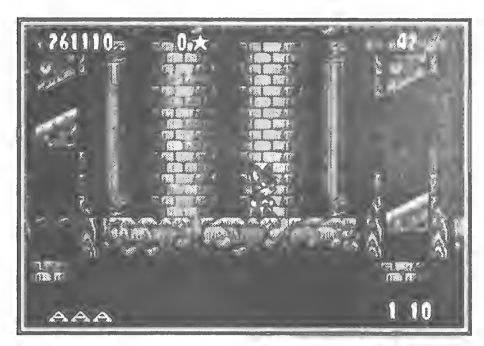
Уровень 19. Museum. Act 1 / Музей. Этап 1

Задание: исследуйте музей.

Вот вы и добрались до последнего уровня (но не этапа) этой игры. Как понятно из названия, вам предстоит просто исследовать музей. Все, что от вас требуется – найти выход (то есть телепорт).

На вращающейся площадке можно подняться вверх. Слева можно набрать звездочек, прыгая на батуте (не прыгайте долго, а то наткнетесь на диски). Еще левее можно получить энергию и жизнь, но придется пройти мимо вертушек. Чтобы проскочить вертушку снизу, бегите под ней, как только ближний к вам конец проскочит мимо вас. Чтобы проскочить ее сверху, прыгайте через нее, когда ближний конец проскочит мимо, и делайте пике.

Оттолкнувшись от вертикального батута и поднявшись по лестнице, сходите влево, через скрытый проход, чтобы собрать звездочки и энергию.



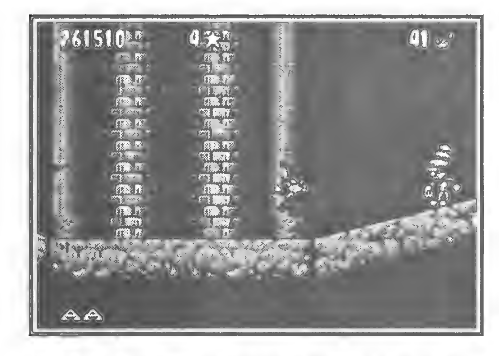
Прыгая на батутах через выступы с шипами, на последнем батуте, если сумеете запрыгнуть в верхний проход, то сможете взять жизнь (хотя добраться до нее непросто).

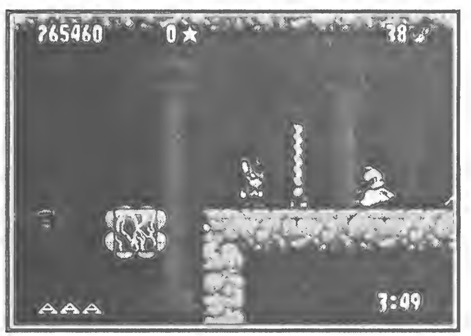
От второго подъемника можно сходить вправо, перепрыгнуть диск, пройти скрытым ходом и прыгать по площадкам, собирая призы (жизнь, будильник и кое-что по мелочи).

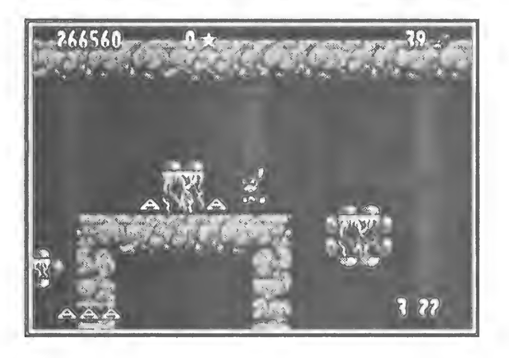
Поднявшись на этом же подъемнике, прыгайте к правой стене – в ней есть скрытый проход. Прыгая по площадкам, вы доберетесь до энергии и жизни.

Пройдя от подъемника влево, вы доберетесь до телепорта.

Уровень 20. Museum. Act 2 / Музей. Этап 2







Задание: прокатитесь по транспортерам.

Этот этап немного похож на тот, где вы спускались по желобам с водой. Здесь тоже придется прыгать по наклонным плоскостям. Транспортеры двигаются в разные стороны и на них полно препятствий. Это обычный этап и вы никак не ограничены в действиях – можете делать пике, прыгать, приседать (только не на транспортере) и т.д.

Справа от подъемника есть скрытый ход в стене, где можно получить пару звездочек.

Поднявшись вверх, прыгайте к левой стене. В ней есть скрытый ход, где спрятана жизнь.

Если, сбив первого клоуна, вы сможете, прыгая по транспортерам, пробраться вверх и вправо, а потом влево, то, пройдя скрытым ходом, получите много призов, звездочки и энергию. Выходя обратно, падайте по площадкам, и сможете взять жизнь.

Чтобы пройти висящие над транспортером маленькие площадки, окруженные дисками, подъезжайте к ним поближе, подпрыгивайте и делайте пике вверх, не смещаясь при этом в сторону. Вы продвинетесь вперед по инерции и пике хватит на то, чтобы пролететь над площадкой.

Стоя на площадке, с трех сторон окруженной дисками, вы можете пойти на левый или на правый транспортер. Если пойдете на правый, получите жизнь и, пройдя скрытым ходом через стену, наберете еще немало призов. Когда будете возвращаться обратно, есть способ срезать путь. Не прыгайте обратно на транспортер и не пытайтесь вернутся по нему на площадку. Вместо этого, как только прыгнете к нему, сразу сделайте пике вниз. Вы не попадете на транспортер, проскочите над шипами и попадете сразу вниз, без проблем доехав до пола.

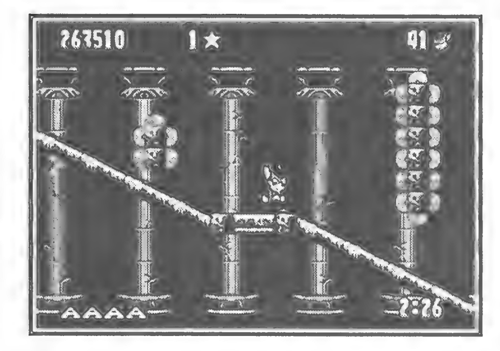
Добравшись в самый низ, сходите направо и запрыгните в скрытый проход, чтобы набрать призов.

До самого выхода, который расположен слева, больше не будет ничего скрытого или очень сложного. Хотя в том месте, где подряд расположены четыре транспортера с дисками между ними, будьте наготове — второй и четвертый транспортеры везут вас вправо — на диски.

Уровень 21. Museum. Act 3 / Музей. Этап 3

Задание: башня.

Очень вразумительное задание, нечего сказать. Если вы не догадались сами, то поясню — вы должны спуститься с вершины башни к ее основанию. Этап довольно сложный, хотя по сравнению с тем, что будет дальше, это еще цветочки. Никаких скрытых мест здесь нет. Надо все время спускаться вниз, хотя есть довольно много мест, где, прыгая по площадкам или стреляющим головам, можно получить полезные призы.



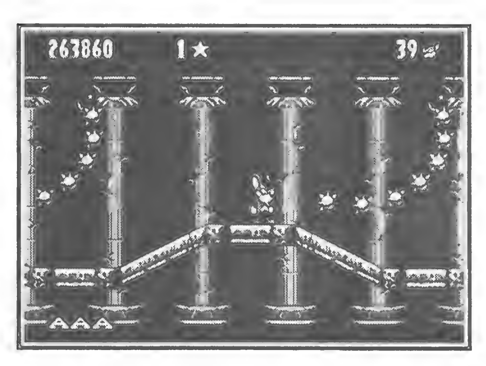
По зеленым скатам вы скользите очень быстро, но можете прыгать и приседать. Чтобы подняться вверх по склону, прыгайте как можно чаще и делайте пике.

Чтобы перепрыгнуть сломанный мост, прыгайте с самого края и делайте пике, когда уже начнете опускаться.

Чтобы проскочить диски, висящие над скользким склоном, прыгайте через них, не используя пике. Под высокими стенами с дисками надо проскальзывать, присев.

Добравшись до огненного озера, можете прыгать над ним по площадкам, и доберетесь до пропуска на призовой этап.

Чтобы проскочить длинную цепь шаров с шипами, вращающуюся с большой скоростью, бегите под ней, как только ее конец пролетит мимо вас. Не останавливайтесь, и вторую такую цепь проскочите автоматически.

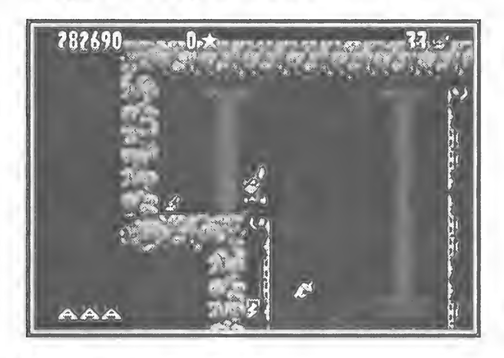


Прыгая на батуте, можно достать энергию, но это опасно. Подпрыгнув на нем в третий раз, смещайтесь влево, чтобы схватить энергию и не попасть на диски.

После батута будет склон, на котором надо сделать длинный прыжок, чтобы перепрыгнуть сразу два выступа с дисками. На следующем склоне надо приседать под дисками, а потом сразу подпрыгивать (не используя пике), чтобы перепрыгнуть маленький выступ. Такой маневр надо выполнить три раза подряд и очень быстро — весьма неприятное место.

Вертушки пройти не очень сложно, но после них опять будет склон, на котором надо быстро приседать и подпрыгивать. Зато после этого склона вы, без единой проблемы, доберетесь до телепорта.

Уровень 22. Museum. Bonus / Музей. Призовой этап



Задание: прыгайте по батутам.

Мне нечего сказать по поводу этого этапа. Берите на старте молнию – и вперед. Поскольку это призовой этап, на нем нет врагов, ловушек и прочих опасностей. Счетчика времени тоже нет. Вместо всего перечисленного есть лабиринт весьма приличного размера, напичканный батутами, используя которые, можно попасть куда угодно. Попутно вы будете собирать многочисленные призы и (иногда) жизни.

Уровень 23. Museum. Act 4 / Музей. Этап 4



Задание: ищите скрытые проходы.

Суть уровня заключается в поиске стенок, которые вы можете пробить своей многострадальной головой. Иногда за такими стенами скрываются призы, иногда – проход дальше по этапу.

Сразу на старте пробивайте стенку слева и идите по скрытому проходу (чтобы разбить стену, надо дважды ее ударить). Звездочки достать не очень сложно, главное – вовремя остановиться в воздухе.

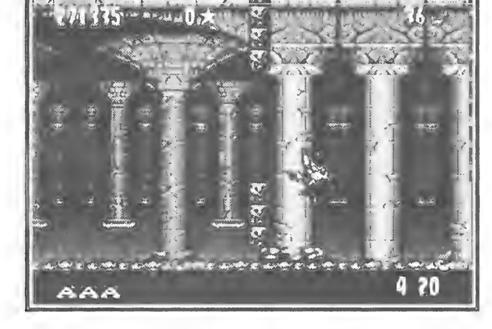
Проход после клоуна тоже надо пробивать.



Чтобы пройти дальше после сгустка, прыгайте вправо по маленьким площадкам и пробивайте ход в стене.

После этого пройдите вправо и опять пробейте стену, чтобы собрать энергию в скрытой комнате. Действовать надо так же, как при сборе звездочек.

Стенку слева от маленького уступа, на котором лежит будильник, тоже можно разбить. За ней можно взять жизнь.



В провал, в котором вращается вертушка, падайте, смещаясь вправо, и разбивайте стену. Там можно взять энергию и, с риском, жизнь. Чтобы получить жизнь, прыгайте на батуте как можно выше, потом смещайтесь между дисками, чтобы ухватить ее. Пике делать не надо.

Пробравшись за вертушку, падайте вниз, сходите вправо, через скрытый проход, и соберите призы. Потом возвращайтесь и пробивайте стену в углу, чтобы пройти дальше.



Искры, пробегающие по проволоке, опасны. Прыгайте каждый раз, когда искра догоняет вас. Старайтесь совмещать эти прыжки с прыжками через препятствия. На сами шары, к которым подключена проволока, можно вставать спокойно.

Спустившись на парашюте, идите вправо и пробивайте ход в стене.

Огненное озеро придется преодолевать на плоте, и это довольно сложно. Через препятствия можете прыгать с пике или без него, это неважно. На широкие площадки запрыгивайте и идите по ним без прыжков (не старайтесь взять энергию над второй площадкой), сгустки пролетят у вас над головой. За жизнью на уступе я не прыгал – при этом теряется из виду плот и попасть на него становится почти невозможно.

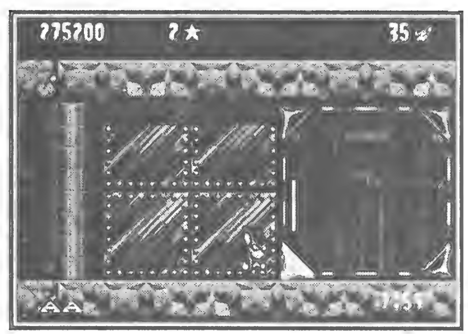
Теперь путь до самого телепорта очевиден. Вы должны пробить еще три стены, но их даже искать не надо – и так понятно, какие это стены. Перед самым телепортом вам придется еще раз пройти по проволоке, а перед ней будет робот. Если не собьете его, то он будет пускать по ней дополнительные заряды, и прыгать придется больше.

Уровень 24. Museum. Act 5 / Музей. Этап 5

Задание: лаборатория.

Башня уже была, теперь лаборатория. Самый сложный этап, не считая босса этого уровня.

Сразу от старта сходите влево через скрытый проход и возьмите молнию. Если хотите, можете прыгнуть через озеро лавы за жизнью, но по-моему не стоит – слишком легко потерять жизнь и молнию заодно.

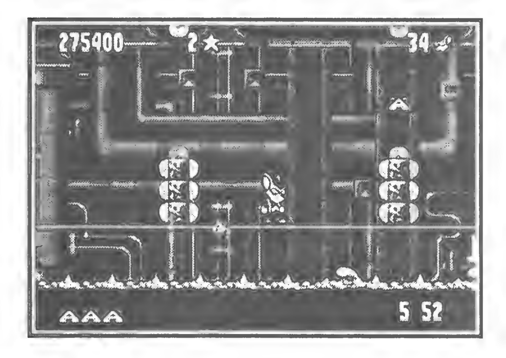


Оттолкнувшись от вертикального батута и прыгнув за будильником, прыгайте влево через стену, чтобы добыть несколько звездочек.

Упав в провал с вертушкой, смещайтесь вправо, чтобы собрать звездочки и пройти в скрытый проход. Собрав энергию и попрыгав по выступам, пройдите вправо с левого верхнего выступа, чтобы взять жизнь.

Не падайте после вертушки просто вниз – там диски.

Чтобы проскочить лазерную защиту, начинайте бежать, как только луч двинется из левого нижнего угла в верхний.



Поднявшись на вертушке, прыгайте влево через стену, чтобы получить звездочки. Потом поднимитесь еще раз и прыгайте вправо, чтобы получить еще звездочек.

Первую защиту после вертушки надо пробегать, когда луч двинется из левого нижнего угла в правый верхний. Вторую защиту надо пробегать вслед за лучом, когда он двинется из левого нижнего угла в правый.

Под вертикальным батутом есть ход и можно взять энергию.

По проволоке, после факира, искры не бегают. Под дисками надо продвигаться, вися на руках (нажмите для этого кнопку «С»).

Широкие выступы с дисками над следующей проволокой проходятся так же, как и обычные, только смещаться надо дольше.

Поднявшись после маленького огненного озера на вертушке, можете сбить клоуна слева и, прыгая по маленьким площадкам, пробраться в скрытый проход. В нем не будет врагов – можете спокойно бежать, собирая целую кучу призов. Забрав звездочки и энергию, подпрыгните вдоль левой стены, чтобы пройти еще дальше и получить четыре жизни.

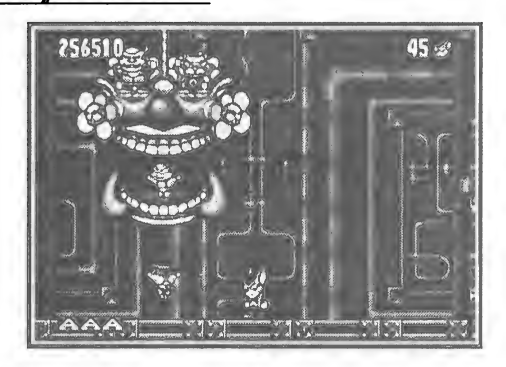
До самого огненного озера больше не будет ничего, что нуждается в подсказке или объяснении. А вот само озеро – это нечто. Первое препятствие перепрыгивайте как хотите. Второе перепрыгивайте, используя пике. Третье совсем не перепрыгивайте – остановитесь на нем и прыгайте дальше на широкую площадку. Сразу же прыгайте дальше, чтобы перепрыгнуть сгусток и упасть обратно на плот. На следующую широкую площадку прыгайте и идите по ней, пока навстречу вам не полетит сгусток. Сразу же прыгайте через него и опять падайте на плот. После этого будут два простых препятствия, которые несложно перепрыгнуть (хотя во время второго прыжка надо использовать пике). После них будет длинная площадка с препятствиями. Бегите вперед и прыгайте через них – это несложно, вы даже обгоните плот (скорее всего). Если с последнего препятствия прыгнуть дальше вправо, то можно будет взять жизнь, но обратно на плот попасть будет трудно. Если вы не станете этого делать, а упадете обратно на плот, то, перепрыгнув еще три препятствия (последнее – используя пике), становитесь на очередной выступ. Прыгайте с него, используя пике, чтобы перепрыгнуть высокую стену. Если после этого вы сумеете приземлиться на плот, то все – озеро пройдено.

Взяв после робота три энергии, бегите вперед напролом. В коридоре по полу и потолку перемещаются палки, состоящие из шаров. Вы обязательно потеряете здесь энергию (я, во всяком случае, не знаю, как пройти это место без потерь), однако после этого будет еще три энергии, так что потерю вы сразу с избытком восполните.

После еще одного робота будут три лазерных защиты подряд. Первое проходите как обычно (бегите за лучом) и, не останавливаясь, проскакивайте два других. Впрочем, даже если вы потеряете здесь единицу энергии (вряд ли она у вас последняя), ничего страшного – сразу за этой защитой будет телепорт.

Уровень 25. Museum. Boss / Музей. Босс

Задание: пройдите владения Edgar"a Ektor"a.

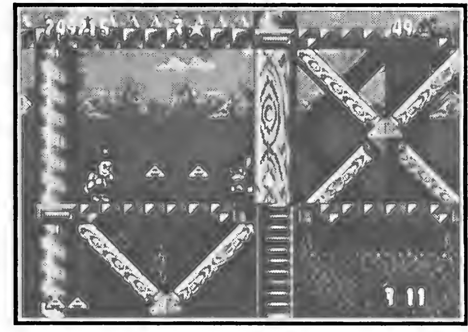


Вспомните все, чему вы научились за предыдущие этапы. Вспомните, потому что вам понадобится ВСЕ ваше умение, плюс удача, плюс не знаю что еще. Вы должны будете преследовать Ektor"a, карабкаясь за ним по лестницам, прыгая на батутах и совершая чудеса ловкости и проворства, чтобы не отстать от него.

После того, как Edgar Ektor и Zero заберутся в свою летательную машину и улетят,



вы появитесь на экране. Справа мигает стрелка, указывающая вверх, это значит, что вы должны начинать подъем. Никакого лабиринта нет, надо просто карабкаться вверх по лестницам, батутам, уступам и всему, что подвернется.



Если сумеете настигнуть летательный аппарат Ektor"а, не пытайтесь его ударить — время вашей схватки еще не пришло. Не пытайтесь собрать всю энергию, какую увидите — это трудно, а главное, она может пригодиться позже, поскольку никаких столбов здесь нет — в случае гибели все придется идти с самого низа. Мешкать нельзя, потому что за вами двигается лазерная установка. Задержитесь — и она вас поджарит.

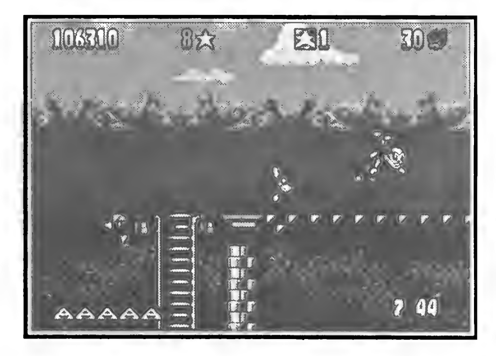
Во время первого рейда вверх вас ждет всего пара сложных мест. Поднявшись вверх между вертикальными батутами, сразу спускайтесь по лестнице вниз и поднимайтесь по уступам, иначе не пройти.

Препятствия, утыканные электрическими контактами, перепрыгивайте так: подойдите поближе, подпрыгните на месте и делайте пике, смещаясь в сторону.

Чтобы проскочить первую вертушку, встаньте на вторую от стены маленькую площадку, подпрыгните и сделайте пике, чтобы попасть на площадку справа от вертушки. Вы должны остановиться на ее правом краю, чтобы вас не задело.

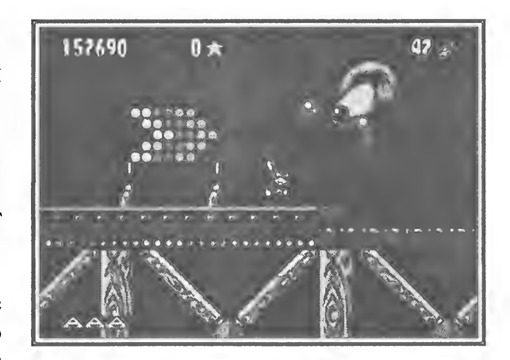
Вторая вертушка легче: встаньте на площадку под ней, а потом прыгайте без пике влево и, не останавливаясь, еще раз. Еще пару раз подпрыгнув вверх, вы первый раз настигнете Ektor"а. К счастью, хотя бы на это время лазерная установка исчезает, поэтому здесь можно пробыть сколько угодно.

Все довольно просто: вы должны бить летающий агрегат Ektor"а по нижней челюсти, когда она выдвигается. При этом из нее вываливаются клоуны, которых надо сбивать, чтобы не путались под ногами. Также вам надо уворачиваться от струй чего-то, что вылетает из ушей агрегата. Ударив врага несколько раз, вы заставите его обратиться в бегство, но не радуйтесь — вам опять придется пуститься в погоню. Единственное, что радует — в случае гибели вы начнете уже отсюда, а не с самого низа.



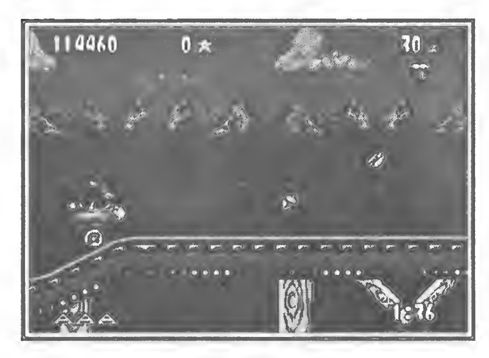
Теперь мимо вас время от времени пролетают струи этого самого чего-то, плюс, довольно часто, встречаются клоуны, висящие в воздухе. Через серые трубы с высокой скоростью пролетают цепочки шаров, которых нельзя касаться. Через трубы нельзя прыгать, как через площадки, — насквозь. Вы должны подгадывать момент и прыгать между ними. Чтобы проскочить вертушки, подождите, пока мимо вас не проскочит конец, например, правой и прыгайте вправо, используя пике, чтобы попасть на площадку.

В остальном все зависит только от вас и вашей удачи – чем меньше вы будете встречаться с цепями, летающими в трубах, тем лучше.

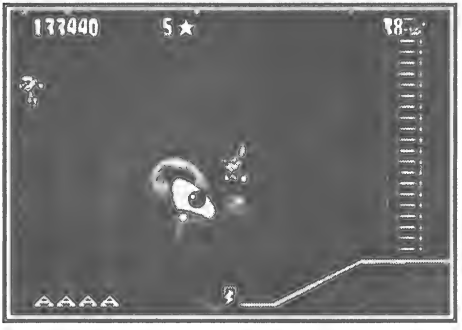


Второй раз догнав агрегат Ektor“а, действуйте так же, как раньше – ничего не изменилось. Изрядно побив его, вы отломаете ему нижнюю челюсть и она улетит вниз, а сам Ektor улетит вверх – продолжайте преследование.

На третьем проходе нет мест, которые надо описывать, но это не значит, что его легко пройти. Просто здесь все понятно с первого взгляда, но действовать надо очень быстро.



Когда вы в третий раз догоните Ektor“а и его агрегат, перед вами встанет одна очевидная проблема – нижней челюсти нет, бить некуда, что делать? Как что, если нет челюсти – бейте в нос. Прыгайте, и в пике старайтесь попасть агрегату по носу. Он будет дергаться, и это означает, что вы попали куда надо. Естественно, снова сыплются клоуны. Иногда винт машины исчезает сверху и появляется там, где был рот. В это время атаковать нельзя – наткнетесь на винт и потеряете энергию. Если сумеете в третий раз одолеть Ektor“а, то можете наслаждаться плодами победы – смотреть мультик о том, как он поплатился за свои козни.



Заключение

Превосходная игра с отличной графикой и звуком. Играть интересно, если бы не одно «но».

Финал игры усложнен сверх всякой меры. Первые три уровня проходятся достаточно легко (надо лишь иметь достаточную подготовку и знать некоторые особенности игры). Четвертый уровень не подарок, но, сжав зубы и помучившись, его можно преодолеть. И вот последний этап четвертого уровня. Кому, спрашивается, понадобилось сделать преследование Ektor“а до такой степени сложным заданием? Всего-то и надо было, что убрать преследующую вас лазерную установку и все было бы в полном порядке. Но установка есть и с этим ничего не поделаешь. В целом же, повторюсь, игра оставляет очень приятное впечатление.

AERO THE ACRO-BAT 2

АЭРО-АКРО-МЫШЬ 2

SunSoft* ● *Количество игроков 1* ● *Аркада
***Рейтинг* ★★★★★★★★★☆**

Летучая мышь-акробат по имени Aero снова на сцене. Edgar Ektor не был побежден, как можно было подумать, посмотрев финал первой части. Он уцелел и полон решимости отомстить Aero за свое поражение. Им был придуман некий план «Б», который направлен на то, чтобы избавиться от Aero и захватить мир. Конечно же, ему нельзя этого позволить и вы вновь должны взяться за джойстик, чтобы спасти все и вся.

Управление



«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.

«🡅» – в меню – перемещение курсора вверх. В игре – подниматься по лестнице.

«🡇» – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – спускаться по лестнице, присесть.

«🡄» – в игре – перемещение влево.

«🡆» – в игре – перемещение вправо.

В игре можно изменять настройку кнопок «А», «В» и «С». Здесь дан вариант с начальной установкой.

«А» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – выстрел звездочкой.

«В» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – прыжок. Повторное нажатие позволяет сделать пике. Если при этом удерживать кнопку «🡇», то пике будет выполнено вниз. Если удерживать кнопку «🡅», то пике будет сделано вверх. Если просто нажать «В», то пике будет сделано в том направлении, куда движется Aero (если он падает – пике вниз, если поднимается – пике вверх).

«С» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре выполняет сразу несколько функций. Если удерживать ее, когда Aero стоит на земле, то можно нажимать кнопки направлений («🡅», «🡇», «🡄», «🡆» или их комбинации) и осматривать местность. Если нажать ее в воздухе, то Aero использует свой новый прием – таран. С его помощью можно избавляться от врагов и пробивать в некоторых местах проходы. Если нажать кнопку «С» во время движения, то Aero сделает подкат (надо немного разбежаться). Врагов так сбивать нельзя, но можно проскользнуть в узкую щель. Можно нажать кнопку «С» на лестнице, и Aero спустится вниз гораздо быстрее.

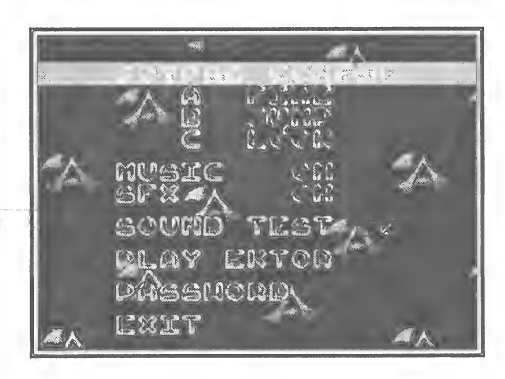
Меню

В меню всего два пункта:

«Start» (Старт) – начало игры.

«Option» (Опции) – выбрав этот пункт, можно в новом меню настроить некоторые параметры игры.

✦✦✦

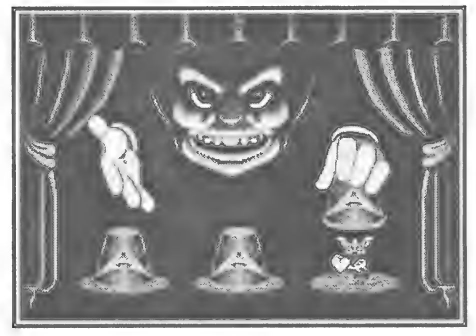


«Joypad Config» (конфигурация джойстика) – подсветив этот пункт курсором, вы можете нажимать «←» или «→» и изменять расклад кнопок «A», «B» и «C». Изначально используется следующая установка: «A» – «Fire» (выстрел), «B» – «Jump» (прыжок) и «C» – «Look» (обзор), но вы можете поменять их местами в любой последовательности.

«Music» (музыка) – подсветив этот пункт, вы можете выключить «Off» и опять включить «On» – музыкальное сопровождение игры.

«Sfx» (звуковые эффекты) – пункт изменяется точно так же, как и предыдущий, и позволяет включить или выключить звук в игре.

«Sound Test» – (проверка звука) – изменяя кнопками «←» и «→» число после этой надписи и нажимая «Start», вы можете прослушать любой из 97 звуков и мелодий, которые используются в игре.



«Play Ektor» (игра с Ektor'ом) – здесь вы можете потренироваться, играя с Ektor'ом.

«Password» (пароль) – здесь вводится пароль, который вы получаете после прохождения каждого уровня (но не этапа). Пароль сделан достаточно оригинально – вы должны в правильном порядке выставить физиономии четырех героев игры. Перемещайте рамку кнопками «←» и «→» и изменяйте портреты кнопками «↑» и «↓». Набрав нужную комбинацию, нажмите «Start». Если все набрано верно, вы получите надпись «Password accepted» (пароль принят), после чего попадете на соответствующий уровень. Если где-то вкралась ошибка, надпись будет другая: «Incorrect password» (неверный пароль), и вы попадете в главное меню.

«Exit» (выход) – выбрав этот пункт, вы вернетесь в главное меню.

Прохождение

Вы уже поняли, что Aero оказался втянут в новую историю, и вы должны помочь ему выпутаться из нее. Почти никаких серьезных изменений, по сравнению с первой частью, не произошло. Вам придется пройти 7 уровней, разбитых на этапы (всего 27 этапов), одолеть множество врагов и помешать Edgar"у Ektor"у осуществить план «Б».

После начала игры вы видите название уровня, на котором оказались, а потом Aero вываливается из врат, в которые влез из любопытства (о том, как это произошло, читайте в начале первого уровня). В отличие от первой части, во второй нет никаких заданий – вы должны просто пройти этап от начала до конца и найти выход (такие же врата, из каких вы выпали).

✦✦✦



Информация на экране почти не отличается от той, которая выводилась в первой части и не нуждается в комментариях. Исчез счетчик времени из правого нижнего угла – там теперь появляется счетчик времени действия того приза, который вы взяли.

На каждом этапе (кроме призовых) вы можете собрать четыре буквы («A», «E», «R», «O»). Собрав их все, после этого уровня вы попадете к Ektor'у. Он будет переставлять стаканчики, а вы потом должны будете указать один из них. Если вам повезет (или вы уследите за руками Ektor'а), вы получите приз. Во время перестановки Ektor может хлопнуть в ладоши над парой стаканчиков, тогда их содержимое поменяется местами.

После прохождения этапа вам покажут, на сколько процентов вы опустошили его (раздельно подсчитываются собранные призы, звездочки и сбитые враги). Если общий результат составит 80% или больше, вы получите дополнительную жизнь.

Если вы потеряете все жизни, то попадете на экран, где вам будет предложено продолжить игру. Забирайтесь в те врата, которые вам нужны. Quit (конец) – выход в главное меню, Continue (продолжить) – повторно пройти уровень с первого этапа.

Прежде чем вы помчитесь на поиски приключений, уясните некоторые тонкости управления:

Скорость постепенно увеличивается, когда вы двигаетесь в одну сторону. Это удобно, когда надо быстро преодолеть какой-то участок, но при этом вы не можете мгновенно остановиться. Кроме того, от скорости движения зависит длина прыжка и подката. Чем выше скорость, тем дальше вы прыгнете и тем дальше уедете в подкате.

Немного изменился принцип выполнения пике. В первой части, сбивая врага, Aero пролетал сквозь него. Во второй он отскакивает от врага и при этом может повторно сделать пике, не касаясь земли. Это очень полезная способность, которая не раз вам пригодится.

Чтобы сделать подкат, надо иметь небольшую начальную скорость. Если места для разбега совсем мало, подпрыгните вдоль стены, сделайте пике в сторону от нее, развернитесь в воздухе и смещайтесь обратно к стене. Как только коснетесь земли, сразу делайте подкат. Можно просто подпрыгнуть, без пике, но это не всегда срабатывает.



Вы можете приседать, закрываясь при этом крыльями. Таким образом, можно отражать некоторые снаряды.

Описание призов

Ниже перечислены все призы, какие вы можете встретить при прохождении игры, и эффект, который они дают.

Вращающаяся звездочка – ваше дальнобойное оружие, перебравшееся из первой части.

Вращающийся овал с буквой «A» – это ваша энергия. Внешний вид поменялся по сравнению с первой частью игры, но суть осталась прежней.

Вращающаяся коробка с буквой «A» со всех сторон – коробка с бесконечными запасами энергии. Ударьте ее и из нее выскочит энергия.

Шарик с буквой «B» – пропуск на призовой этап. Взяв его, вы, после того этапа, где сделали это, попадете на призовой этап, где нет врагов и препятствий, но много призов.

Голова летучей мыши – жизнь.

Четыре буквы: «A», «E», «R» «O». Они составляют имя Aero, как не трудно догадаться. Собрав все четыре буквы на этапе, вы сможете сыграть с Ektor`ом. Если хоть одной буквы у вас не будет, то не будет и игры.

Шлем с гребнем – взяв этот приз, вы сможете в течение нескольких секунд делать два пике за один прыжок. Когда это время истечет, вы опять будете делать только одно пике за прыжок.

Огненная восьмерка – этот приз не только позволяет делать вам два пике за прыжок, но и увеличивает мощность ваших ударов – любого врага вы сможете сбить одним ударом.

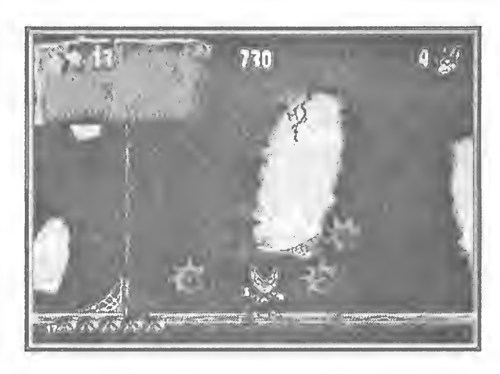
Маленький шарик с крылышками – позволяет вам летать в течение нескольких секунд. После его взятия в правом нижнем углу появляется счетчик времени, по истечении которого вы упадете вниз. Если во время полета вы приземлитесь, то действие приза прервется.

Различные конфеты, мороженое, габмургеры и т.п. – это «продуктовые» призы. Они дают только очки, но лучше их собирать, чтобы они не портили статистики прохождения этапа.

Большинство врагов одолеть совсем легко, но с некоторыми могут возникнуть проблемы из-за незнания их особенностей. Ниже описаны те враги, которые относятся ко второй категории.

Минер – большой летающий клоун, встречающийся в лыжной зоне. Мины, которые он сбрасывает, вы должны перепрыгивать, а его самого сбить нельзя.

Лис – появляется в форте «Красная Звезда». Он всегда стоит на одном месте, а когда вы подойдете достаточно близко, превращается в снежный ком и катится на вас. Сбить его нельзя, но можно перепрыгнуть. Если поблизости будет стенка, в которую врежется этот ком, он разлетится на мелкие снежки, которые для вас также опасны.

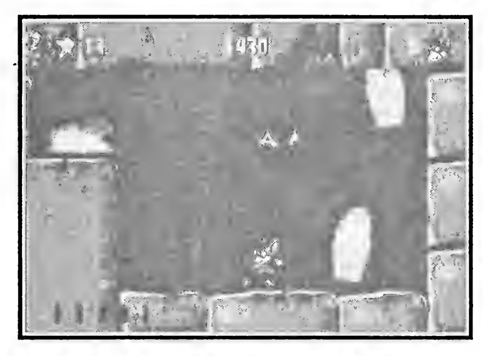


Красный клоун – он обитает на этапах дискотечной лихорадки. Чтобы его сбить, надо целых пять ударов, зато после этого от него остается энергия, которую можно забрать. Еще лучше стрелять в него звездочками, тогда после каждого попадания от него будет отскакивать энергия.

Бомба – она перекрывает проходы на этапах индустрии доктора Dis“a. После того, как вы приблизитесь к ней, в маленьком окошке начнется отсчет и скоро бомба взорвется. Присядьте, и разлетающиеся осколки не причинят вам вреда.

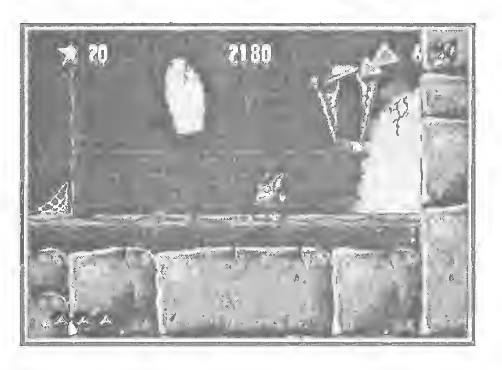
Маг – он обитает в темнице трюкачей. Маг висит в воздухе и может бросать в вас огненные шарики. Сами по себе они не причиняют вреда, но, коснувшись любой поверхности, они превращаются в небольшие костры, которых надо избегать. Если вы присядете, то костер не причинит вам вреда. Чтобы сбить мага, его надо ударить четыре раза.





Огненный демон – обитает там же, где и маг. Когда вы находитесь близко от него, он выпускает в вашу сторону огненную стену. Приседайте, и она пройдет сквозь вас, не причинив вреда (не вставайте, пока она не удалится). Чтобы избавиться от демона, его надо ударить пять раз. Если вы подберетесь к нему слишком близко, он исчезнет и появится немного в стороне. Если этого не произойдет, он будет непрерывно пускать в вас свои стены. Сами отойдите назад, чтобы он успокоился.

Уровень 1. Bell Castle. Act 1 / Замок Колоколов. Этап 1

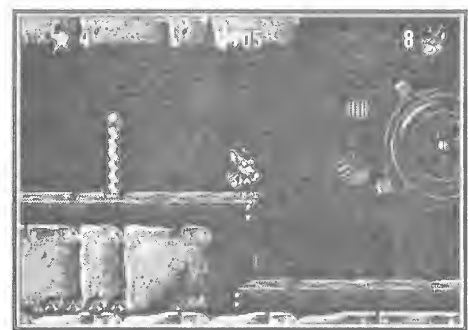


Старая кровать, это тот же батут из первой части, только на ней нельзя уменьшить высоту отскока нажатием кнопки «↓». Попрыгав на ней, залетайте в правый верхний угол, чтобы попасть в скрытый проход.

Дойдя до угла, пройдите под горкой и подпрыгните вдоль стены, чтобы пройти скрытым проходом к коробке с энергией.

Прыгайте по горке, собирая призы. Подпрыгнув на самом верху горки, сделайте пике вправо, чтобы попасть в скрытый проход. В его конце вас ожидает жизнь, висящая между шестеренок.

На самой нижней трубе встаньте на пробку, торчащую из трубы вверх. Она доставит вас наверх. Слева, за клоуном, врата, переносящие вас в другое место на этом этапе. Прыгая там по кроватям, вы доберетесь до жизни. Взяв ее, вы автоматически вернетесь обратно.

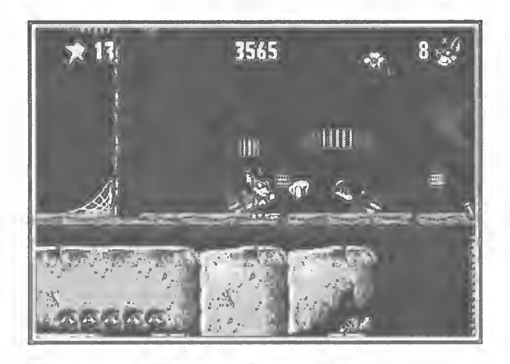


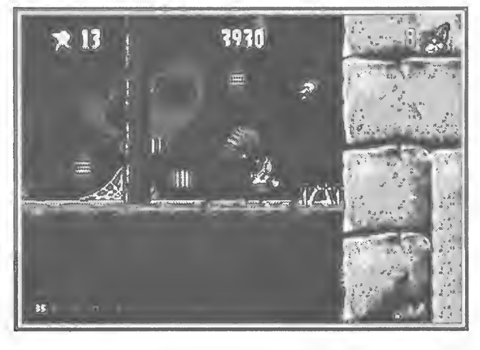
Еще раз поднимитесь на пробке и прыгайте, используя пике, вправо, через стену. В скрытой комнате вы получите энергию. Падая обратно, смещайтесь вправо, и получите все четыре буквы, благодаря которым сможете сыграть с Ektor“ом по окончании этого этапа. Ход дальше – лестница на правом конце верхней трубы.

Пройдя полосатый столб и лестницу вниз (не спускайтесь по ней), прыгайте вправо, через шипы. Пройдя по скрытому ходу, вы найдете звездочки. Пройдя еще дальше, сможете взять между шестеренок жизнь. После этого возвращайтесь обратно и спускайтесь по лестнице.

На колоколе надо раскачиваться, ухватившись за веревку и нажимая поочередно кнопки «←» и «→». Если сумеете раскачаться до предела, то колокол звякнет, и вы получите 100 очков.

Уровень 2. Bell Castle. Act 2 / Замок Колоколов. Этап 2





Идите до конца вправо и прыгайте вдоль стены, используя пике. Пройдя скрытым ходом, вы сможете взять энергию между шестеренок.

Ухватившись за колесо, вы провернетесь вместе с ним пару раз и полетите в ту сторону, куда оно вращается.

Добравшись после полосатого столба до колеса, покрутитесь на нем, но во время полета не удерживайте никаких кнопок. Вы упадете, не долетев до площадки, и сможете собрать звездочки и продуктовые призы. После этого возвращайтесь к колесу и снова летите с его помощью вправо, удерживая соответствующую кнопку. Пролетев под надувным клоуном, сразу делайте пике, чтобы не наткнуться на шипы. Сбивайте его и цепляйтесь за второе колесо. Пролетев от него влево, делайте пике в последний момент, чтобы попасть на площадку. Пройдя по ней влево и одолев несколько врагов, вы доберетесь до коробки с энергией. Пополнив свои запасы, возвращайтесь обратно и падайте вниз, на первое колесо. Раскрутившись на нем, летите вправо и идите вперед по коридору.

Идите мимо лестницы и, взяв крылатый шлем, прыгайте через шипы. Пройдя по скрытому проходу, можете попытаться взять жизнь между шестеренок, но я не знаю, как сделать это, не потеряв энергию. Пройдя еще дальше вправо, вы сможете получить несколько звездочек. После этого возвращайтесь обратно и спускайтесь вниз по лестнице.

Прыгайте с круглой площадки влево, чтобы взять энергию, и проходите через стену. Раскрутившись на колесе, вы сможете забрать все четыре буквы.

Вернувшись на круглую площадку и прыгая по колесам, удерживайте кнопку «→». Особенно это важно при полете с третьего (последнего) колеса. Вы сможете попасть в скрытый проход в самом углу. Идите по нему и подпрыгивайте, когда упретесь в невидимую стену. Собрав звездочки, прыгайте в правый верхний угол, используя пике. Пройдя по еще одному коридору, вы сможете взять между шестеренок жизнь. После этого возвращайтесь обратно и падайте вниз.

Летая между колес, удерживайте кнопку того направления, куда летите, и используйте пике, подлетая к колесу, чтобы ухватиться за него.

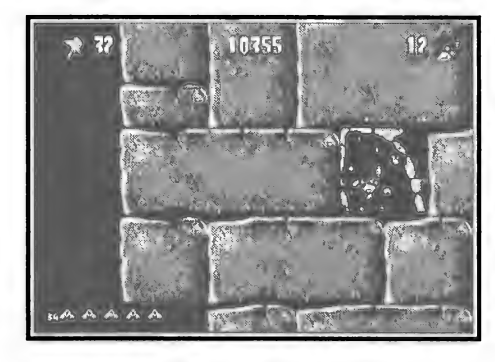


Спустившись после колес по деревянной горке, идите под нее и, пройдя скрытым проходом, найдете врата. Ничего сложного за ними нет. Перелетайте с колеса на колесо, удерживая кнопку «➔» и используя пике. Добравшись до стены, вы упадете вдоль нее и возьмете жизнь.

Вернувшись обратно, идите спокойно влево, пока не доберетесь до выхода.

Уровень 3. Bell Castle. Act 3 / Замок Колоколов. Этап 3

Забравшись с круглой деревянной площадки на первую трубу, идите по ней до конца вправо и проходите через стену. Пополнив запасы энергии из коробки, подпрыгните вдоль правой стены, чтобы пройти еще дальше. Собрав звездочки, еще раз подпрыгивайте вдоль стены, и найдете еще один скрытый проход. Забрав жизнь, возвращайтесь обратно.



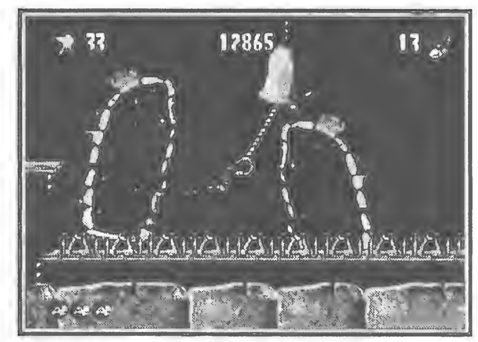
Поднявшись по маленьким деревянным площадкам наверх, пройдите влево. Сбив второго надувного клоуна, ударьте трубу тараном там, где она покрыта трещинами, чтобы пробить ход и получить энергию.

Добравшись до колоколов, не прыгайте сразу по ним. Пройдите сначала низом, чтобы собрать призы и забрать две буквы. Потом возвращайтесь и пробирайтесь верхом, раскачиваясь на колоколах.

Взлетая на пробке, удерживайте при этом кнопку «прыжок», чтобы отскочить от нее при первой возможности. Сразу после этого делайте пике вправо, чтобы попасть на самую верхнюю трубу. Сбив клоуна, пробивайте пол тараном и падайте вниз, за энергией. Потом падайте еще ниже и собирайте звездочки. Падая с этого уступа, удерживайте кнопку «➔» и залетите в скрытый проход, в котором заберете пропуск на призовой этап. Опять идите к пробке и, поднявшись на ней, прыгайте влево.

Как проходить колокола, объяснять не надо, замечу только, что касаться их нельзя вообще, а если это произойдет, вы сразу потеряете жизнь, независимо от количества энергии.

Собирая звездочки над шипами, можете приземляться в самый угол, между стенкой и шипами.



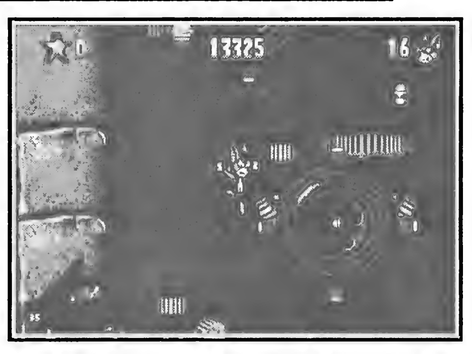
Идя внизу по трубе влево, не поднимайтесь по круглой деревянной площадке наверх. Прыгайте через щель и становитесь на пробку. Прыгайте с нее влево, когда она начнет опускаться обратно, и делайте пике, чтобы схватить шлем. Прыгайте через дыру, подпрыгивайте, используя пике, вдоль правой стены, и идите по скрытому проходу, чтобы получить еще две буквы. Чтобы взять их без

потерь, прыгайте к ним, делайте пике, хватайте обе буквы и делайте пике обратно, чтобы попасть на площадку или хотя бы свободное от шипов место в самом углу. После этого падайте обратно, пройдите вправо, до деревянной площадки, заберитесь на нее и идите влево, прыгая через дыры.

Забирайте над лестницей шарик с крылышками и летите через потолок. Поднявшись вверх, летите вправо, и доберетесь до врат. Войдя в них, вы должны будете прыгать, раскачиваясь на колоколах, пока не доберетесь до жизни. Чтобы допрыгнуть с трубы до очередного колокола, разбегайтесь по ней примерно от середины склона и прыгайте, используя пике, когда начнете опускаться.

Пройдя каменные блоки, по которым ползают многоножки, и перепрыгнув на твердую землю, падайте вниз и прыгайте вдоль стены, чтобы забрать жизнь.

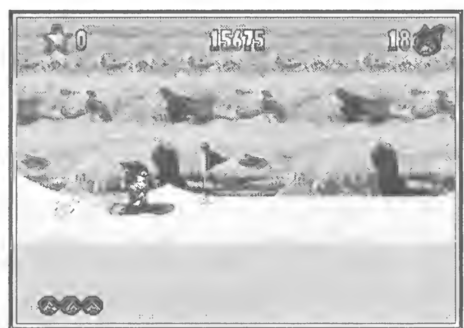
Уровень 4. Bell Castle. Bonus Act / Замок Колоколов. Призовой этап



Вертитесь на колесах, летайте с одного на другое и собирайте призы. В стенах есть скрытые проходы, в которых можно получить жизнь. Чтобы найти их, раскручивайтесь на тех колесах, которые расположены недалеко от стен и вращаются в их сторону. Вы автоматически влетите с такого колеса в скрытый проход. Выход с этого этапа расположен в верхнем правом углу.

Уровень 5. Boardin Zone. Act 1 / Лыжная Зона. Этап 1

Экран постоянно двигается и вы должны двигаться вместе с ним. Кнопки «↑» и «↓» на этом этапе не используются. Кнопкой «←» вы можете притормозить, а кнопкой «→», наоборот, разогнаться.



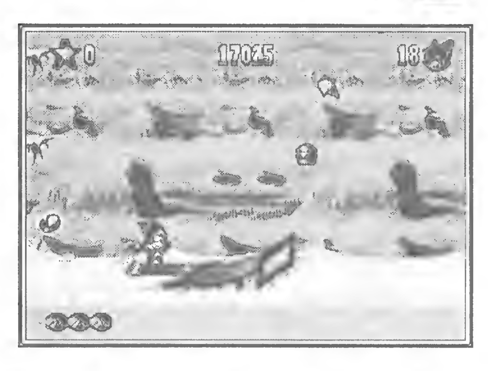
Флажки надо задевать, за это даются очки. Пеньки надо перепрыгивать, но при этом на них можно опускаться сверху. Перед трамплином надо разгоняться как можно сильнее и подпрыгивать, чтобы подняться вверх, и получить побольше призов. Куски льда, торчащие из земли, надо перепрыгивать, а если все же наткнетесь на него, он разлетится вдребезги, а вы потеряете энергию. Если еще раз будете проезжать здесь, можете не прыгать — остатки ничем вам не вредят.

Когда выкатитесь на лед, а потом на воду, старайтесь как можно чаще прыгать, иначе утонете. Вообще, перед водой лучше разгоняться и прыгать как можно дальше.

Это были общие для всех таких этапов советы, а теперь пара рекомендаций, касающихся непосредственно этого:



После пенька, на котором стоит флажок, надо разгоняться и прыгать так, чтобы ухватить букву над следующим пеньком и перелететь третий.



Прыгнув с обрыва за призами, тормозите прямо в воздухе, чтобы не упасть на снежный ком, который катится внизу.

После пенька, над которым висит последняя буква («О»), разгоняйтесь. Вы должны подпрыгнуть на трамплине, чтобы перелететь пропасть. Если не сумеете этого сделать, постарайтесь перепрыгнуть ее, прыгая с самого края. После этого до самого финиша не будет ничего сложного.

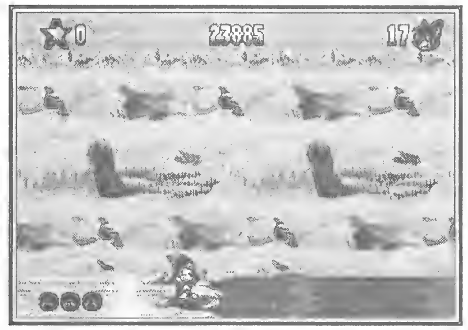
Уровень 6. Boardin Zone. Act 2 / Лыжная Зона. Этап 2

На этом этапе появляются два новых препятствия: листы фанеры, неожиданно появляющиеся из под снега, и большой летающий клоун, сбрасывающий мины вам под ноги.



Тормозите сразу после того, как возьмете первую букву. Забрав вторую, подпрыгивайте еще раз и разгоняйтесь уже в воздухе, чтобы собрать призы.

Прыгнув с обрыва за призами, разгоняйтесь, чтобы не упасть на снежный ком. Вы должны будете катиться перед ним и не дать ему догнать себя. Первые встреченные обломки льда не перепрыгивайте – на высокой скорости вы подскочите на бугорке перед ними и перепрыгните автоматически. Спустившись с высокой горы, прыгайте на трамплине, чтобы перелететь пропасть. После этого можете затормозить, ком вас уже не догонит.

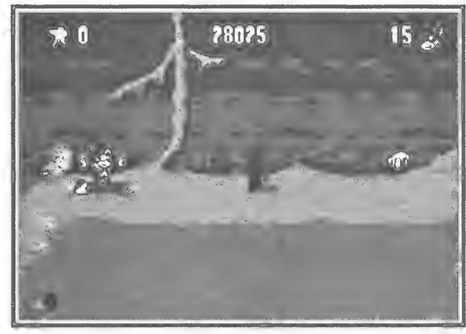


Когда появится летающий клоун, двигайтесь на минимальной скорости и прыгайте через мины, которые он будет сбрасывать. Когда вы начнете подниматься на высокую гору, клоун улетит.

После того, как возьмете третью букву, подкатывайтесь поближе к ледяным обломкам и прыгайте через них так, чтобы ухватить последнюю букву над пеньком.

Уровень 7. Boardin Zone. Act 3 / Лыжная Зона. Этап 3

От самого начала катитесь медленно вперед, набирая скорость только в воздухе, чтобы собрать призы – так легче прыгать через многочисленные препятствия.

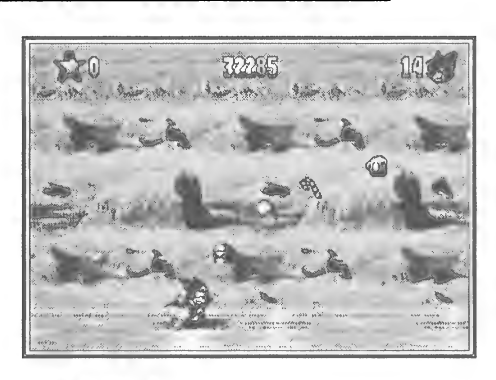


Поднявшись в горку, сразу прыгайте – под деревом появится щит, но его плохо видно.

Прыгнув с обрыва, катитесь вперед на максимальной скорости, чтобы удрать от снежного кома. Проскочив несколько флажков и взяв два приза, прыгайте через ледяные обломки. Потом будет еще несколько препятствий, которые надо перепрыгнуть на высокой скорости, но это не очень сложно. Через пропасть можно прыгать с трамплина или просто с краю, призы вы получите в обоих случаях. С трамплина немного лучше, потому что призов будет больше и среди них будет жизнь. Сразу после пропасти тормозите и прыгайте через мины, сбрасываемые летающим клоуном.

Недалеко от финиша, прыгая через мины, которые будет сбрасывать на вас уже другой клоун, постарайтесь ухватить пропуск на призовой этап, который висит над пеньком.

Уровень 8. Boardin Zone. Bonus Act / Лыжная Зона. Призовой этап



Как и обычно, на призовом этапе нет никаких препятствий. Просто катитесь вперед и собирайте призы. Старайтесь прыгать на всех трамплинах – наверху можно добыть что-нибудь поценнее, чем простая еда (например, жизнь). Проехав, таким образом, некоторое расстояние, вы окажетесь на финише – вот и весь призовой этап.

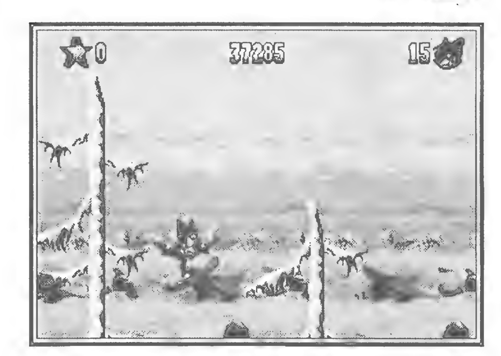
Уровень 9. Fort Redstar. Act 1 / Форт «Красная Звезда». Этап 1

«Красной звездой» этот форт назван по той простой причине, что его населяют русские – такие, как их себе представляют на западе (меховые шапки с красной звездой, пляски вприсядку и т.п.). Вам надо пройти этот форт, избавляясь по мере сил от врагов.

Здесь довольно часто встречаются висящие в воздухе платформы с рычагом. Запрыгнув на такую платформу, вы автоматически повернете рычаг и где-то поблизости откроется проход. Также многие стены можно пробивать, используя пике.

Еще на этом уровне полно невидимых площадок, которые блестят только тогда, когда вы наступаете на них.

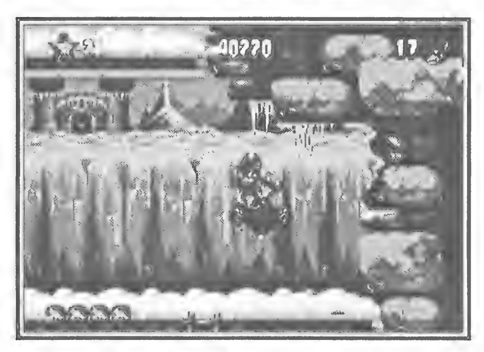




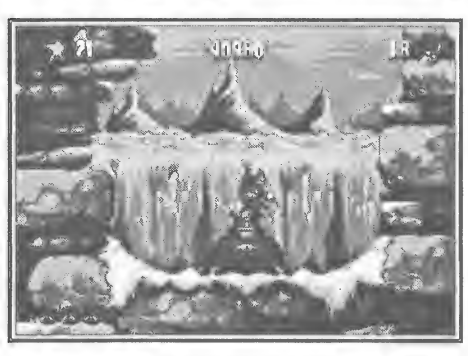
Сосульки над маленьким казаком опасны – их нельзя касаться. Запомните, как они выглядят – нигде, на протяжении всего уровня, таких сосулек касаться нельзя. Остальных можно.

Перепрыгнув первого лиса, прыгайте за звездочками, и окажетесь на невидимой площадке.

Стену слева от первого полосатого столба можно разбить. Пройдя по коридору, спокойно становитесь на воздух, и сможете определить, где расположены невидимые площадки. Забирайтесь по ним, чтобы достать энергию.



Добравшись до платформы с рычагом, сходите сначала влево. Стенку за маленьким казаком можно разбить. Пройдя по коридору и прыгая по невидимым площадкам, вы сможете взять жизнь, только надо очень точно рассчитать последний прыжок, чтобы не наткнуться на сосульки. Выбравшись отсюда, сходите верхом вправо, чтобы взять звездочки, потом возвращайтесь к платформе с рычагом и открывайте проход.



Чтобы достать продуктовые призы после коридора, пройдите вправо, запрыгните на уступ на стене и подпрыгните, чтобы оказаться на невидимой площадке. Теперь пробирайтесь влево, за призами.

Ледяной склон очень скользкий и на нем нельзя остановиться – только прыгать.

Стену слева от полосатого столба можно пробить и добраться до коробки с энергией.

Скатившись по горкам в самый низ, сходите влево, заберитесь по уступам и пробейте стену, чтобы добраться до врат. Ничего очень сложного за ними нет – прыгайте по невидимым площадкам, пока не доберетесь до жизни. Почаще подпрыгивайте, чтобы видеть, где кончается одна площадка и начинается другая.

Вернувшись обратно, запрыгивайте на платформу с рычагом, но не спешите уходить. Прыгайте на уступ на стене, а потом еще выше, используя пике, чтобы попасть на невидимую площадку. Поднимаясь по ним, вы достанете первые две буквы.

Пушка используется почти так же, как в первой части. Становитесь на нее и нажимайте кнопку «↓», чтобы забраться внутрь. Чем дальше выдвинется ствол, тем выше вы вылетите из нее (нажмите «A», «B» или «C», чтобы выстрелить себя). Вы

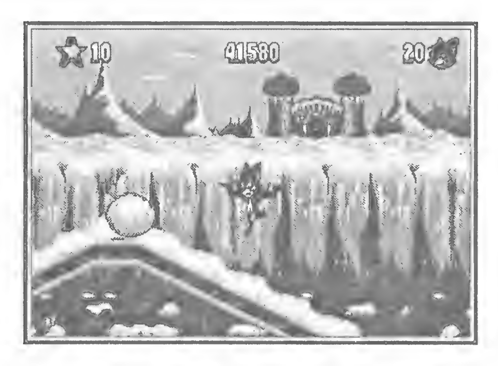
должны выстрелить как можно сильнее, чтобы пролететь потолок и выскочить с другой стороны. В отличие ото всех предыдущих мест, здесь невидимая площадка начинается не с краю. Сбейте маленького казака звездочкой и прыгайте на него место. Сбив второго казака, прыгайте дальше влево, используя пике, чтобы дотянуть до невидимой площадки, на которой лежат буквы. Забрав их, возвращайтесь к большой пушке.

Вы должны попасть на платформу с рычагом и запрыгнуть в ход, который после этого откроется. Пройдя по короткому коридору, вы попадете к выходу.

Уровень 10. Fort Redstar. Act 2 / Форт «Красная Звезда». Этап 2

На этом уровне полно скрытых проходов. Если проходить его по порядку, то несколько раз придется возвращаться назад и проходить одно и то же место дважды (а то и трижды). Этого можно избежать, если немного потрудиться.

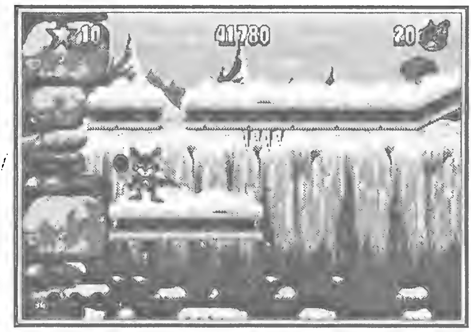
Жизнь у себя над головой вы достать не можете. Не мучайтесь, вы возьмете ее позже.



Подойдите вплотную к левой стене и подпрыгивайте, используя пике, чтобы попасть на невидимую площадку. Забирайтесь еще выше, и сможете взять энергию и звездочки.

Принцип действия ракетного батута очень напоминает вертикальный батут из первой части. Вы прыгаете на него, он отталкивает вас в сторону, и вы летите. Используйте это, чтобы попасть на уступ высоко справа. На этом уступе встаньте точно над тем местом, где подпрыгивает маленький казак, и используйте два раза подряд таран. Первым ударом вы пробьете ход, вторым собьете казака и сможете взять энергию.

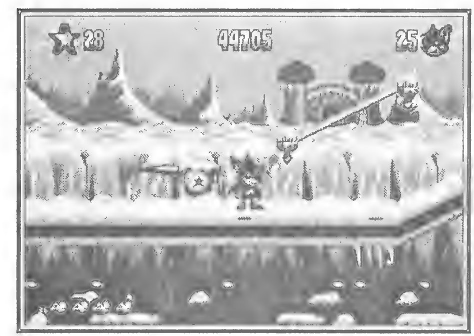
Чтобы избавиться от лиса, который смотрит в другую сторону, перепрыгните его, отбегите и перепрыгните еще раз, когда он покатится за вами.



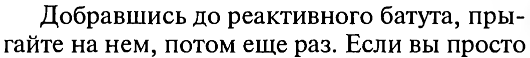
После этого лиса запрыгните на уступ повыше и пробейте стенку справа. Пройдя по коридору, становитесь на невидимую площадку и сбивайте маленького казака справа звездочкой. Прыгайте туда и, перебираясь по невидимым площадкам, сможете забраться наверх и взять энергию. Стоя на той площадке, которая примыкает к правой стене, пробейте эту стену, чтобы попасть дальше и набрать звездочек. После этого возвращайтесь обратно влево и идите по верхнему уступу.



Прежде чем открывать с помощью рычага ход и убираться отсюда, сходите по верхнему уступу влево, пробейте тараном пол возле стены и возьмите энергию. Сделав это, идите к рычагу и открывайте проход.



Добравшись до лестницы, пробейте балку над шипами тараном и падайте вниз. Шипы не причинят вам вреда, и вы упадете дальше. Забрав две буквы, идите влево, пока не доберетесь до жизни. Именно ее вы видели на старте. Забирайте ее вместе с энергией и повторяйте свой маршрут еще раз, пока не доберетесь до того места, где падали через шипы. Падать больше не надо, забирайтесь по лестнице наверх.



Добравшись до реактивного батута, прыгайте на нем, потом еще раз. Если вы просто оттолкнетесь от третьего батута и улетите на уступ, то потом придется проходить это место еще раз. Вместо этого вы можете, как только оттолкнетесь от него, сделать пике влево и постараться попасть на левый двигатель этого батута. Отсюда сразу прыгайте дальше влево, и попадете на невидимую площадку с жизнью. Взяв жизнь, пройдите влево, чтобы взять еще две буквы. Невидимая площадка начинается под буквой «R». Прыгайте туда, забирайте букву, прыгайте обратно и делайте пике, как только ухватите вторую букву. Выбравшись обратно, падайте на батут и летите вправо, на уступ.

Там, где лис и пушка стоят совсем рядом, встаньте так, чтобы видеть ствол пушки. Подпрыгните, когда снежок не будет вам мешать, и лис покатится на вас. Отбегите и перепрыгните его, а потом возвращайтесь к пушке – одну ее пройти несложно.

Поднявшись после батута по лестнице, посмотрите вверх – там висит жизнь. Вообще-то она достается иначе, но у вас есть шанс достать ее сейчас и уменьшить количество проблем в будущем. Для этого вы должны подойти поближе к казаку. Он начнет прыгать и вам нужно ударить его в тот момент, когда он будет вверху. Отскочив от него, делайте пике вправо, и, если вам повезет, вы дотянетесь до жизни. Вышло или нет, идите дальше влево и скатывайтесь по горке. Падать с нее не надо – перепрыгивайте на платформу с рычагом и прыгайте в появившийся проход.

Пройдя по нему совсем немного вперед, вы увидите балку с трещиной. Если вы пробьете здесь дыру и упадете вниз через шипы, то окажетесь в той комнате, где находятся вторые две буквы. Если вы их не забрали так, как это советовал я, то падайте вниз, а потом возвращайтесь опять сюда по собственным следам.

Пройдите дальше влево и скатывайтесь по горкам вниз. Если с левого края третьей горки вы прыгнете влево, то сможете взять на уступе энергию.

Дальше длинный участок пути не нуждается ни в каких комментариях, поскольку и так все понятно...

Поднявшись по короткой лесенке в такое место, где можно пойти вправо или запрыгнуть на балку, пройдите сначала вправо. Смотрите вверх, чтобы увидеть вверху сосульки. Встаньте под ними и подпрыгивайте, чтобы попасть на невидимую площадку. С нее прыгайте дальше вправо, чтобы взять энергию, после чего возвращайтесь к лестнице и прыгайте наверх.

Чтобы забраться по батутам, отталкивайтесь от нижнего конца, удерживайте в полете ту кнопку, куда летите («←» или «→») и делайте пике, когда уже начнете опускаться, чтобы попасть на следующий батут.

Почти сразу после батутов, сбив пляшущего мужика, идите вперед и внимательно осматривайте балку. В одном месте там есть трещины. Пробейте ее тараном и, упав вниз, по невидимым площадкам доберетесь до жизни.

После этого пробейте стену справа от полосатого столба. Пополните запасы энергии и еще раз пробейте стену. Соберите призы и думайте. Вы можете еще раз пробить правую стену, пройти туда, разбить балку тараном и упасть через шипы вниз. При этом вы окажетесь там, где лежит жизнь, которую можно было взять, используя казака. Если вы ее уже забрали, то все это вам делать не надо. Если вы ее не взяли, то можете отправляться туда, но потом придется пройти довольно большой отрезок пути еще раз.

Так или иначе, но вы должны вернуться к тому столбу, рядом с которым пробивали ход и идти от него влево верхом. Дойдя до батута, летите вправо, поворачивайте рычаг, и без приключений доберетесь до выхода.

Уровень 11. Fort Redstar. Act 3 / Форт «Красная Звезда». Этап 3

Чтобы достать энергию наверху, запрыгните на уступ слева и прыгайте к ней, используя пике.

Забравшись по лестнице, пробейте стену справа, чтобы добраться до призов.

Запрыгнув с помощью батута на уступ справа, перепрыгните лиса и развалите казачью стену, чтобы пройти налево. Возле самой стены пробейте тараном балку и падайте вниз (наверху висят две жизни, но они достаются не отсюда). Пробейте стену, и сможете собрать там звездочки и энергию. Потом падайте вниз, вновь забирайтесь наверх с помощью батута и открывайте рычагом проход.

Прыгать по летающим платформам несложно, главное вовремя остановиться.

Скатываясь с первой ледяной горки, прыгайте влево, чтобы попасть на невидимую площадку и добраться до звездочек.



Оказавшись после горок внизу, разбейте стену слева, чтобы добраться до призов, энергии и жизни.

Чтобы собрать буквы, выстреливайте себя из пушки, смещайтесь в сторону и падая вниз, используйте таран, чтобы сбить маленьких казаков. За последней буквой надо прыгать с одного из уступов, справа от полосатого столба.

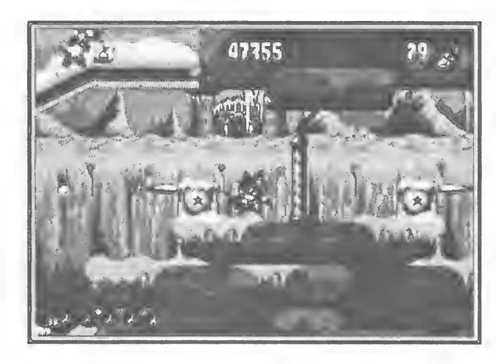
Открыв с помощью рычага проход, падайте с платформы вниз и сразу делайте пике, чтобы попасть в него. Пройдя немного вперед, вы увидите балку, покрытую трещинами. Если пробить в ней тараном дыру и упасть через шипы, то вы сможете получить те самые две жизни, которые видели раньше, но не смогли взять. Однако после этого придется еще раз пройти часть этапа (довольно



большую часть). Если вы все же упали вниз, прыгайте через шипы — невидимая площадка расположена с другой стороны.

Вернувшись обратно к дыре, забирайтесь на балку, но опасайтесь пушки.

Добравшись до очередной платформы с рычагом, прыгайте с нее влево, используя пике, чтобы попасть на невидимую площадку и взять жизнь. После этого входите в проход, появившийся после нажатия рычага, и бегите вправо. За вами устремится снежная лавина — вы должны бежать и прыгать через препятствия. Когда доберетесь до узкой шахты, ведущей вниз — прыгайте в нее.

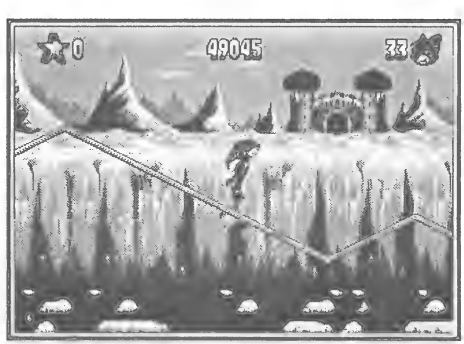


Довольно большой участок этапа не нуждается в описании...

Поднявшись по лестнице, пройдите влево и пробейте стену, чтобы добраться до коробки с энергией. После этого пробейте стену слева от коробки, чтобы добраться до звездочек.

Опять довольно долго описывать нечего, поскольку путь один, и он несложный...

Поднявшись немного на летающей платформе и пройдя вправо до лиса, перепрыгивайте его, сбивайте маленького казака и с более высокой балки пробивайте стену справа. Пройдя по коридору, забирайтесь наверх за энергией и продвигайтесь дальше вправо. Еще раз пробивайте стену и падайте вниз. Забирайте пропуск на призовой этап и выстреливайте себя из пушки наверх. Выбирайтесь обратно и идите влево по верхней балке.



На летающей платформе делать ничего не надо — просто ждите, пока она привезет вас к полосатому столбу. От него вам надо пройти вправо и, одолев несколько врагов, попадете к выходу.

Уровень 12. Fort Redstar. Bonus Act / Форт «Красная Звезда». Призовой этап

Прыгайте по батутам, собирая призы. Никаких скрытых комнат в стенах нет: Выход наверху справа. Прежде чем уходить, сходите влево и заберите жизни.

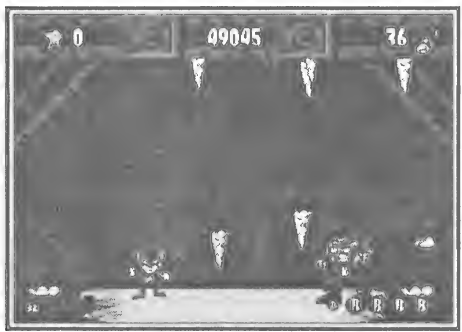
Уровень 13. Fort Redstar. Boss / Форт «Красная Звезда». Босс

Обмен любезностями завершен, и теперь вы должны одолеть Boris“а, чтобы сдержать слово.



Boris – не самый опасный противник, когда знаешь, как надо действовать. Просто стойте по центру экрана, подпрыгивайте на месте, когда противник прыгает с краю и катится, и бейте его тараном, когда он прокатывается под вами.

Когда вся энергия Boris`а кончится, в центре экрана откроется люк, и он запрыгнет в него. Прыгайте следом. Упав глубоко вниз, вы окажетесь на второй половине этого этапа.



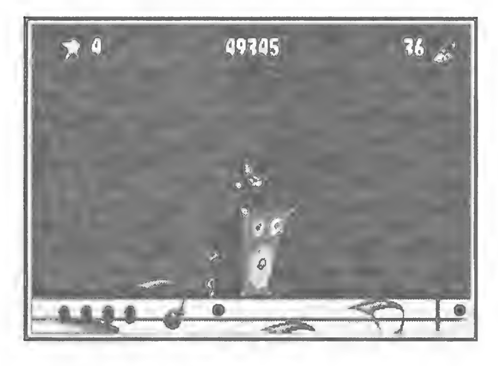
Стойте в центре и бейте Boris"а, когда он выскакивает из под воды и пролетает поверху. Для этого нужна хорошая реакция, но это не очень сложно. Когда он выскакивает на край льдины, бить его бесполезно – подождите, пока сверху перестанут сыпаться сосульки, и бейте врага, когда он покатится на вас. Если, выскочив из воды, он катится низом, постарайтесь его просто перепрыгнуть – ударить вы не успеете. Не подходите к самому краю льдины – это опасно.

Уровень 14. Disco Fever.

Act 1 / Дискотечная Лихорадка. Этап 1

Диалог окончен. Теперь вы должны найти не только летучую мышь по имени Batasha, но и собственную музыкальную группу, которая называется «Ржавые Хулиганы».

Чтобы перепрыгнуть метроном (предмет с раскачивающейся планкой), подойдите к нему так, чтобы вас не задевала планка. Когда она качнется в сторону от вас, подпрыгивайте на месте, смещайтесь к метроному и делайте пике, чтобы перелететь его. Это не очень сложно.



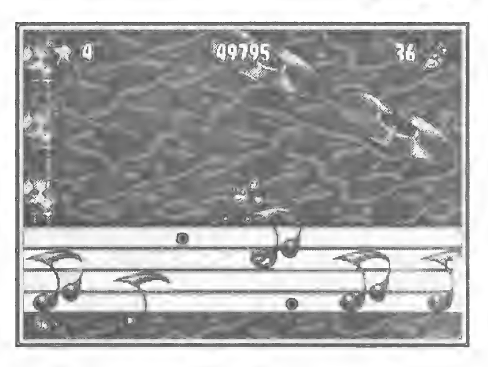
Избавившись от клоуна, прыгайте вверх и влево по дискам, чтобы добыть звездочки и энергию, после чего возвращайтесь обратно.

Чтобы проскочить музыкальные тарелки после полосатого столба (да и любые другие), подождите, пока они ударят один или два раза подряд, после чего пробегайте. Лучше дождаться двойного удара, тогда легче проскочить. Нельзя касаться верхней тарелки.

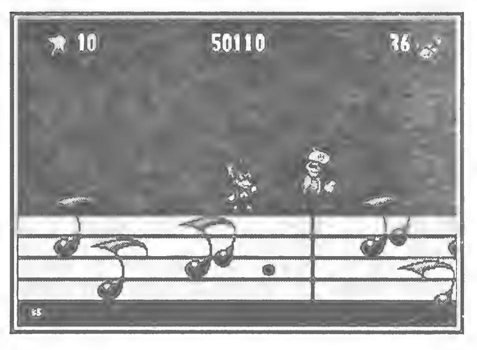
Добравшись до колонки, немного левее которой висят компакт-диски, забирайтесь по ним вверх и идите влево. По горке скатывай-



тесь, но не до конца. Как только возьмете обе буквы, прыгайте обратно, используя пике. Если упадете вниз, большой беды не будет, но придется еще раз проходить тарелки.

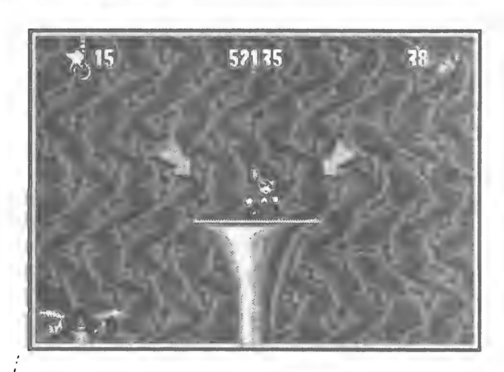


Там, где кончается нотная дорожка, прыгайте по дискам вверх. Вы заберете вторую пару букв и найдете врата. Переместившись, сходите влево, чтобы взять энергию, а потом прыгайте через метрономы вправо, пока не доберетесь до жизни. Вернувшись обратно, идите к развилке и проходите теперь уже низом.



Скоро вы доберетесь до четырех клавиш рояля (или пианино, или фортепьяно, чего-то такого). Наступите на кнопку справа и клавиши сами собой будут нажиматься в определенной последовательности. Когда они перестанут это делать, вы должны будете повторить ту последовательность, в которой это происходило. На этом этапе все просто — пройдите по клавишам справа-налево, а потом (не уходя с самой левой) обратно. Если вы все сделали правильно, то появится выход. Если вы где-то ошиблись, опять нажмите кнопку и повторите все сначала.

Уровень 15. Disco Fever. Act 2 / Дискотечная Лихорадка. Этап 2



Если с трубы прыгнуть и ухватиться за кольцо, то можно на нем раскачиваться. Раскачавшись до предела, вы получите 100 очков, как за колокол. Прыгайте влево и делайте пике, чтобы попасть на диск и достать энергию.

Прежде чем залезать в трубу, сходите вправо, чтобы собрать призы и звездочки. Чтобы добраться до звездочек, используйте подкат.

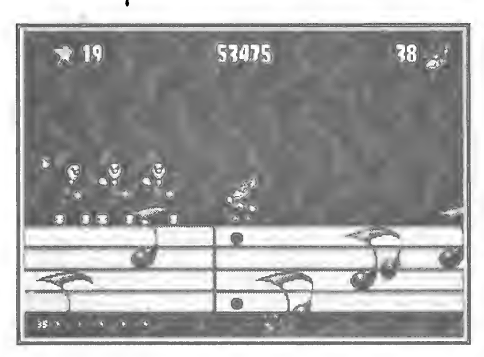
Встав на трубу, нажмите вниз, и вас выбросит с другого конца. Используйте пике, чтобы попасть на нотную дорожку вверху.

Скатившись по горке, проскользнув в щель и еще раз скатившись, пройдите вправо, пролезьте в щель и забирайтесь по дискам вверх, чтобы взять первые две буквы. После этого спускайтесь обратно и идите влево.

Прежде чем перебираться по кольцам после коробки с энергией, пройдите низом и сбейте трех танцующих клоунов. Теперь, если вы упадете с колец, большой беды не будет. Перебравшись по кольцам влево, вы сможете взять пропуск на призовой этап.

Большой участок этапа вы пройдете сами, потому что описывать на нем нечего...

Проскочив ксилофон (музыкальный инструмент, по которому бьют смешные палочки с шариком на конце) и проскользнув под двумя столбами, не спешите уходить. Прыгайте по этим столбам наверх и цепляйтесь за кольцо. Перепрыгнув с него на диск, вы получите вторые две буквы.

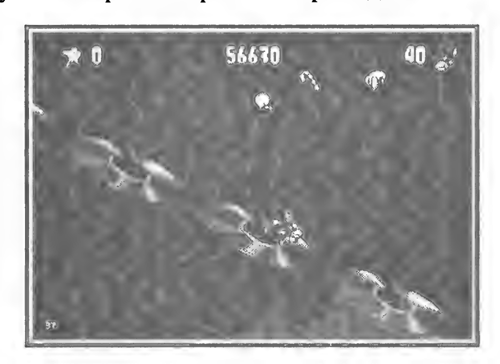


На всякий случай укажу последовательность, в которой надо нажимать клавиши, чтобы появился выход: первая клавиша, четвертая, вторая, третья, вторая, четвертая, первая (клавиши считаются слева-направо).

Уровень 16. Disco Fever.

Bonus Act / Дискотечная Лихорадка. Призовой этап

Скользите по дискам вниз, собирая призы. Иногда подпрыгивайте, чтобы не очень разогнаться, и делайте пике, чтобы продвинуться вверх по горке и собрать дополнительные призы. По пути будет одна развилка, но большой разницы, куда съезжать, нет. Старайтесь прыгать вперед с краю склона, а не просто падать вниз. Во-первых, так можно схватить больше призов, а во-вторых, иногда, просто упав вниз, вы пролетите слишком далеко, пропустив несколько склонов и потеряв, естественно, кучу призов. Оказавшись в самом низу, сходите вправо и заберитесь наверх, чтобы взять жизнь. После этого идите влево и опять забирайтесь вверх, чтобы добраться до выхода.



Уровень 17. Disco Fever.

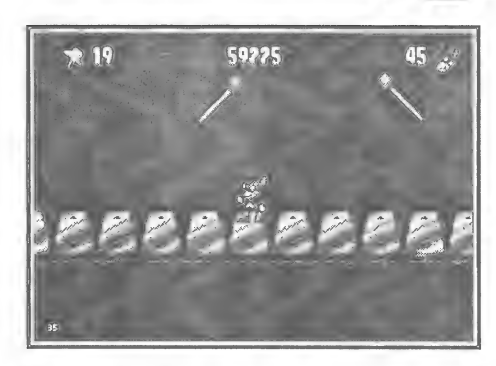
Act 3 / Дискотечная Лихорадка. Этап 3

Добравшись до двойных тарелок, вы можете запрыгнуть на диск, потом на тарелку, взять шлем и прыгнуть влево. Используя двойное пике, вы дотянете до диска, на котором лежит жизнь. Спустя некоторое время вы доберетесь до еще одного почти такого же места, только там надо прыгать вправо.

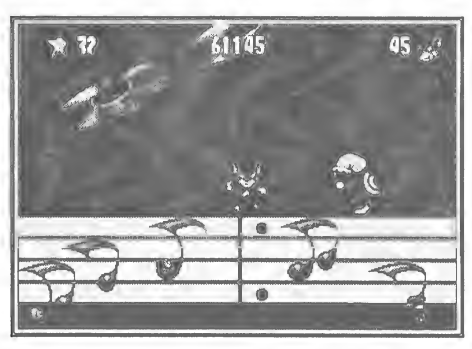
Пройдите влево от музыкальной трубы, поднимитесь на ноте и забирайтесь по дискам, чтобы забрать первые две буквы и энергию. После этого спускайтесь вниз и забирайтесь в трубу.



Почти сразу после трубы, прыгнув с колонки и уцепившись за кольцо, продвигайтесь по ним влево, чтобы добраться до огненной восьмерки. Взяв ее, возвращайтесь обратно, только обязательно сделайте пике, прыгая со второго диска, чтобы не упасть далеко вниз.



Собрав звездочки после коробки с энергией, не падайте вниз за призами. Цепляйтесь за кольцо, перебирайтесь дальше влево, и попадете к вратам. Прыгая по нотам, вы заберете вторые две буквы. Проблема в том, что последнюю букву трудно забрать, не упав при этом вниз. Вы можете прыгнуть за ней и сделать пике. Тогда вы точно возьмете букву и, может быть, дотянете до следующей ноты. Второй вариант: прыгнуть на следующую за буквой ноту, прыгнуть обратно, забрав при этом букву, и опять прыгать влево, до самой жизни. Сами решайте, как вам лучше поступить.



Так или иначе, вернувшись к вратам, идите вправо и падайте со столба вниз, постаравшись собрать при этом призы.

Добравшись до колонки, с которой видны кольца, можете перебираться по ним влево, чтобы добраться до жизни, но если упадете вниз, то можете попасть прямо на метроном. Взяв жизнь, не падайте просто так вниз, а прыгайте подальше вправо, иначе свалитесь на ноту.

Скатываясь по горке, перепрыгните на большую ноту и пробирайтесь по ним влево, чтобы добраться до энергии и огненной восьмерки (она совсем слева, вверху, за трубой). Выбравшись обратно, не скачите по большим нотам, а просто падайте вниз. Пройдите вправо, чтобы собрать призы, а потом возвращайтесь и падайте еще ниже. Сбейте танцующего клоуна, пока действует огненная восьмерка, а потом проскальзывайте в щель слева, чтобы добраться до призов. Продвигайтесь влево, пока не доберетесь до жизни, после чего возвращайтесь обратно и идите вправо.

Добравшись до трубы, вход в которую расположен на одном уровне с нотной дорожкой, сперва сходите дальше вправо, чтобы получить энергию, а потом возвращайтесь и забирайтесь в трубу.

Проскочив музыкальные тарелки, можете с диска прыгнуть влево и ухватиться за кольцо. Раскачавшись на нем и прыгнув дальше влево, вы получите еще две энергии.

Когда дойдете до развилки, прежде чем падать вниз, поднимитесь на ноте вверх и заберите на диске жизнь. Для этого разбегайтесь и используйте пике, чтобы сбить ноту и запрыгнуть на диск. После этого падайте мимо большой ноты вниз.

С музыкальной колонки возле самого выхода можно запрыгнуть влево и вверх и взять жизнь.

✦✦✦



Последовательность нажатия клавиш для получения выхода такая: первая клавиша, четвертая, первая, третья, вторая, четвертая и вторая.

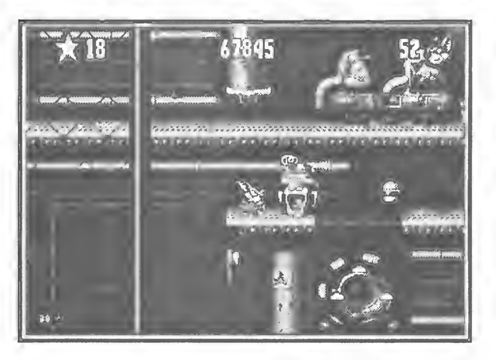
Уровень 18. Dr. Dis Industries.

Act 1 / Индустрия доктора Dis'а. Этап 1

События развиваются, не так ли? Разыщите доктора Dis“а в его владениях, чтобы узнать, куда делась Batasha.

От старта и до того момента, пока вы доберетесь до ящиков, между которыми расположены электрические контакты, описывать нечего. Контактов касаться нельзя, перепрыгивайте их.

Перепрыгнув зеленую радиоактивную лужу (наступать в нее нельзя), прыгайте с ящика на маленькую площадку над контактами, а потом влево, чтобы забрать первую букву.



Вторая буква справа от лифта – проскальзывайте в щель и берите ее. Чтобы сделать это без потерь, шагните с площадки влево и сразу сделайте пике, в результате чего вы попадете в узкое пространство между стенкой и контактами. Выбирайтесь оттуда и поднимайтесь на лифте.

Сходите налево за призами, вернитесь к лифту и, поднявшись на нем, идите вправо.

Поднимаясь на лифте, который расположен слева от коробки с энергией, зайдите в левый проход и идите по нему до конца. Встаньте на круглую площадку между двух устройств и нажмите кнопку «↓». Это телепорт, с помощью которого вы перенесетесь в другое место. Обезвредив бомбу, собирайте призы и букву и возвращайтесь с помощью него обратно.

Опять поднимайтесь на лифте, теперь уже до конца. Сбив летающего робота у себя над головой, прыгайте по площадкам вправо, чтобы добраться да врат. Войдя в них, заберите энергию вверху около стены и идите влево. Пока вы не доберетесь до вентиляторов, описывать нечего. Мимо вентилятора надо прыгать тогда, когда он вращается совсем медленно (при этом тряпочки, которые к нему привязаны, опускаются). Забрав жизнь, вы вернетесь обратно. Как только появитесь, делайте пике влево, чтобы не упасть на контакты, и идите вперед.

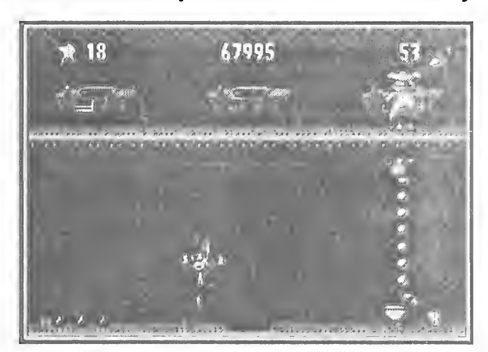
Сбив летающего робота после радиоактивной лужи, прыгайте вправо по площадкам, чтобы взять последнюю букву, а потом возвращайтесь обратно и проскальзывайте в щель. Падайте вниз и пролезайте в щель слева. Обезвредив бомбу, выбирайтесь обратно, берите справа шлем, опять лезьте налево и собирайте звездочки и



жизнь, используя двойное пике. Собрав все, выбирайтесь обратно и идите влево поверху.

Обезвредив бомбу, пройдите за нее, чтобы собрать призы. Над вентиляторами прыгать не надо, это обычный пол. Забрав призы, возвращайтесь обратно и идите мимо вентиляторов. Забрав за бомбой энергию, входите в телепорт.

Вы попали прямо к доктору Dis"у, но достать его вы не можете. Он бегает по верхнему ярусу и управляет механизмом, с которым вы будете сражаться. После того, как доктор что-то сделает на одном из трех пультов, механизм будет выполнять соответствующие действия. Он может отстреливать нижнюю половину вниз, стараясь в вас попасть. В этом случае надо просто не стоять под ним. Еще он может опустить нижнюю половину и двигаться в сторону так, что она тащится по полу. Тогда вам надо прыгнуть между двух половинок и избежать контакта с ними (кабель, их соединяющий, не опасен).



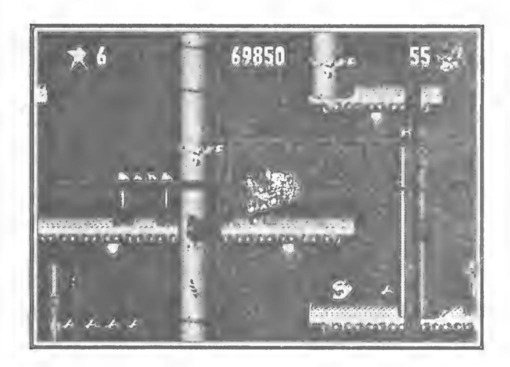
Одолеть этот механизм совсем просто. Бейте его, когда доктор стоит между пультов и ничего не делает. Во время каждой такой паузы вы успеете ударить механизм два-три раза. Не пытайтесь бить его, когда доктор стоит около пульта – вас ударит током. Когда вы сломаете эту штуковину, доктор Dis убежит, и этап на этом кончится.

Уровень 19. Dr. Dis Industries. Act 2 / Индустрия доктора Dis'a. Этап 2

Прыгайте с ящика и хватайтесь за крюк. Раскачивайтесь на нем, пока не получите 100 очков, и прыгайте дальше.

Пропустите пока телепорт, забирайтесь на ящики и прыгайте вправо, чтобы забрать звездочки. Опять забирайтесь наверх, поднимайтесь на лифте и идите вправо. Чтобы без потерь взять энергию над контактами, встаньте рядом, прыгайте за ней и как только возьмете, делайте пике влево. Упав вниз и забрав букву, входите в телепорт.

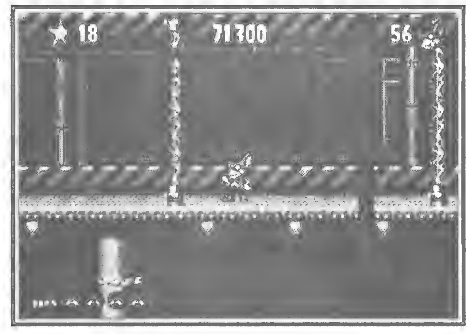
Чтобы достать букву «Е», прыгайте за ней и, оказавшись рядом, делайте пике.



Поднявшись на лифте, прыгайте вправо и поднимайтесь еще выше, чтобы добыть жизнь за двумя бомбами. После этого падайте обратно вниз, к первому лифту, снова поднимайтесь и идите влево.

Преодолев по крюкам контакты, падайте вниз, чтобы собрать призы. Забрав огненную восьмерку, спускайтесь и повторяйте свой маршрут, пока вновь не окажетесь у дыры, в которую падали за призами. Падать не надо – идите влево и входите в левый те-

лепорт. Попрыгав между контактов, вы доберетесь до пропуска на призовой этап. После этого возвращайтесь обратно через телепорт и входите в тот, который расположен рядом.



Сбив робота и мутанта, забирайтесь по площадкам наверх. С самого вёрха прыгайте за звездочками, а потом опять забирайтесь и идите вправо. Собрав призы, падайте вдоль стены и получите энергию. Опять идите влево и проскальзывайте под стеной.

Чтобы пролезть в щель за вентиляторами, после второго вентилятора просто бегите вперед, автоматически перескакивая с одной площадки на другую, и делайте пике, оказавшись внизу. Если после этого забраться на уступ и прыгнуть влево, можно получить энергию.

В телепорт пока не заходите. Поднимитесь на лифте, ухватитесь за крюк и прыгайте дальше вправо. Пройдя по коридору, заберите звездочки и жизнь, упадите вниз и опять пробирайтесь влево. Добравшись до телепорта, заходите в него.

Идите вправо, забирайтесь на ящики и прыгайте в проход. Если вам нужна энергия, поднимитесь на лифте, сбейте мутанта и проскользните в щель, к коробке. Восстановив запас, возвращайтесь обратно и идите по коридору влево. Электрических установок, двигающихся сверху и снизу, касаться нельзя. Заслона, который они создают, тоже. Лучше всего прыгать через нижнюю установку, когда она двигается на вас. После заслонов поднимайтесь на лифте и идите по единственно возможному пути.

Добравшись до второго лифта, поднимайтесь на нем и прыгайте вправо, в проход с бомбой. Обезвредив ее, падайте вниз, вдоль правой стены, чтобы забрать букву. Потом опять становитесь на лифт, поднимайтесь до самого верха и идите влево.

Прыгая с ящика на ящик через контакты, приземляйтесь на самый край, чтобы вас не задел робот, спустившийся сверху.

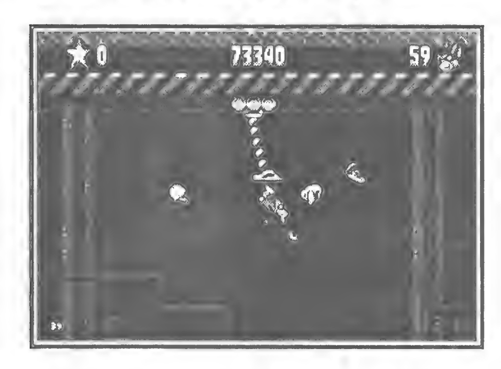
После электрических заслонов проскользните под стеной, чтобы взять последнюю букву. Потом забирайтесь наверх и прыгайте вправо, чтобы попасть к вратам. Ничего сложного за ними нет – прыгайте по крюкам, а потом, взяв шлем, с ящика на ящик, используя двойное пике. Вернувшись обратно, сразу сделайте пике влево, чтобы не упасть на контакты.

Идите поверху влево, забирайте за бомбой энергию и входите в телепорт. Вы опять попадете к доктору Dis“у, но ситуация практически не изменилась. На нижней половине установки теперь болтается диск. Он приподнимается, когда установка едет из угла в угол, поэтому перепрыгнуть его немного сложнее. Если поединок затянется, установка будет дважды останавливаться над вами, опуская диск. Кроме того, иногда она будет останавливаться в центре экрана и размахивать диском то влево, то вправо. Оставайтесь в этом случае у края экрана, и она не причинит вам вреда.

✦✦✦



Уровень 20. Dr. Dis Industries. Bonus Act / Индустрия доктора Dis'a. Призы



Самый простой изо всех призовых уровней. Прыгайте по крюкам и собирайте призы. Если сорвались вниз, вернитесь влево, ухватитесь за самый первый крюк и начните все сначала. Прыгая с последнего крюка, вы получите жизнь. Всего таких последовательностей крюков три и с каждым разом вы будете получать на одну жизнь больше.

Уровень 21.

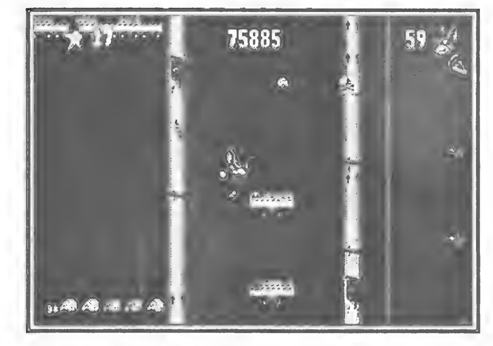
Dr. Dis Industries. Act 3 / Индустрия доктора Dis'a. Этап 3

Прыгая с крюка над электрическими контактами, сделайте пике, чтобы достать звездочки.

Прыгая с одного ящика на другой через контакты, приземляйтесь на самый край, чтобы не попасть под летающего робота.

Сбив летающего по кругу робота, заберитесь на площадку вверху и пройдите влево, чтобы собрать все призы. Потом возвращайтесь и проскальзывайте под стеной вправо.

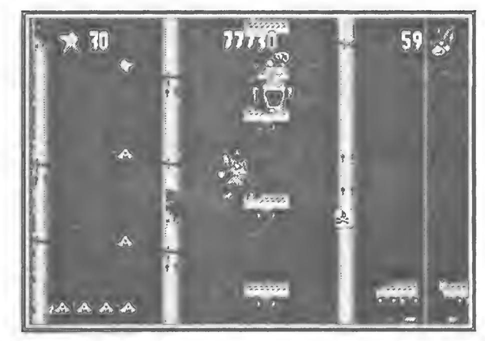
Дойдя до полосатого столба, вернитесь немного назад, к монитору со стрелкой. Разбегайтесь отсюда вправо, прыгайте с края вверх и, поднявшись, используйте пике, чтобы ударить летающего робота. Как только отскочите от него, используйте пике еще раз, чтобы он взорвался. После этого прыгайте на площадку слева и, перебравшись через контакты, забирайте энергию. Взяв ее, прыгайте обратно, падайте вниз и проскальзывайте под стеной. Забравшись по площадкам, берите крылатый шарик и летите насколько можно вверх, а потом немного вправо. Падайте вниз, собирая призы. Выскальзывайте обратно и идите понизу влево.



Пройдя через телепорт, сбейте робота над ящиком, прыгайте с ящика влево и сразу делайте подкат, чтобы пролезть в щель. Что делать внутри, понятно. Собрав призы, выбирайтесь обратно, прыгайте через провал и сбивайте робота над ящиком. Забирайте, используя двойное пике, энергию слева и пройдите низом направо, чтобы избавиться от мутанта и взять энергию. Потом вернитесь к ящику и идите направо поверху.

Если необходимо пополнить энергию, проскользните под стеной, справа от телепорта, а потом возвращайтесь и заходите в него.

✦✦✦



Добравшись после телепорта до полосатого столба, сходите от него поверху влево, чтобы забрать первую букву.

Чтобы забрать вторую букву, перепрыгивайте контакты, падайте за ней и сразу делайте пике обратно.

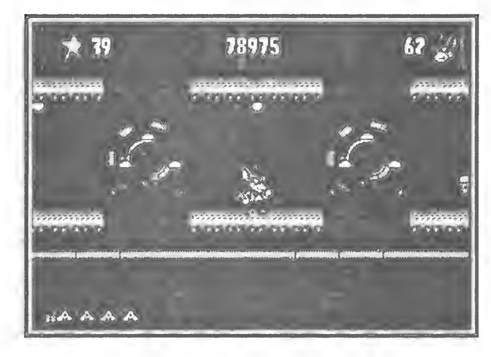
Нет ничего сложного, пока вы не доберетесь до двух лифтов, расположенных один над другим, с несколькими проходами справа. Чтобы пройти дальше по этапу, вам надо во второй сверху телепорт, но сначала зайдите в другие телепорты, чтобы собрать призы и буквы. Оказавшись на другом конце самого верхнего телепорта и взяв крылатый шарик, летите как можно выше вдоль правой стены, и сможете взять две жизни. Падая обратно, постарайтесь попасть на площадку и упасть с левой ее стороны, чтобы забрать призы.

Попав на другой конец второго сверху телепорта, сбейте летающего робота и пройдите поверху влево. Поднявшись на лифте, падайте вниз, собирая призы, и смещайтесь при этом вправо, чтобы не упасть на контакты. Взяв шлем, прыгайте через контакты за жизнью. Когда возьмете ее, сделайте два пике обратно, чтобы избежать падения на контакты. После этого идите от телепорта вправо.

Теперь очень длинный участок не нуждается ни в каких комментариях, потому что и так все понятно...

Пробравшись по крюкам над контактами, запрыгивайте наверх и обезвреживайте бомбу, чтобы добраться до врат. Войдя в них, заберите слева энергию и идите вправо. Миновав электрические заслоны, прыгайте над контактами, чтобы забрать жизнь. Вернувшись к входу, сразу сделайте пике вправо, после чего спускайтесь вниз и идите влево. Проскальзывайте в щель, берите шлем и прыгайте через контакты. Прыгайте еще раз и, оказавшись на ящике, прыгайте вправо и вверх, чтобы попасть на маленькую площадку (прыгать надо с места, стоя на левом краю ящика). С площадки прыгайте дальше вправо и еще дальше, чтобы взять жизнь. Падайте вниз, выскальзывайте обратно в щель, поднимайтесь на лифте и идите вправо.

Преодолев электрические заслоны, не входите сразу в телепорт. Проскользните в щель и соберите призы внизу. Потом возвращайтесь и входите в телепорт.



Вы в третий раз встретились с доктором Dis“ом. Ситуация опять почти не изменилась, но теперь контролируемое им устройство не просто перемещается по потолку, а свободно двигается по всей комнате. После того, как доктор поработает за пультом, из шара выскакивает копье, летящее в ваше сторону. Его длина ограничена и, вытянувшись до предела, оно втянется обратно. Бейте шар, когда доктор стоит между пультами. Если вы затянете бой, то шар сможет несколько раз подряд летать за вами по комнате и выпус-



кать копье, пока доктор стоит у пульта. Прыгайте через него и выжидайте, когда можно будет ударить. После взрыва доктор опять убежит.

Уровень 22. Dr. Dis Industrial. Boss Act / Индустрия доктора Dis'a. Босс

Ничего себе история. Вам придется биться с измененной и улучшенной версией самого себя.

Сразу укажу на неприятный момент: в отличие от большинства других врагов, ударив Alter Aero, вы не можете сделать повторное пике, пока не коснетесь земли – учитывайте это. Зато есть и хорошая новость: после того, как вы его ударите, в тот момент, когда он делает пике, он не причиняет вам вреда, пока не исчезнет и снова не появится, даже если пролетит прямо через вас.

После исчезновения он всегда появляется слева или справа (если исчез слева, значит, появится справа, и наоборот).

Если сразу после появления он как бы подпрыгивает на месте, значит, сейчас он будет делать пике. Как только он полетит, прыгайте и бейте его. Он пролетит в один угол, потом в другой и исчезнет.

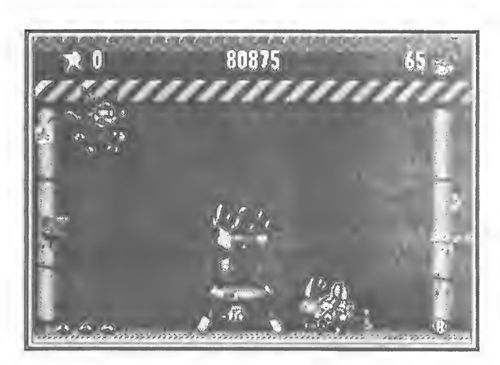
Если после появления он висит на месте, скрестив руки, значит, сейчас в вас полетит самонаводящийся заряд энергии. Уворачивайтесь от него, через некоторое время он исчезнет. Бить Alter Aero в это время бесполезно.

Если сразу после появления противник двинулся к вам, значит, он будет пытаться ударить вас. Уворачивайтесь от него и при возможности бейте. Немного полетав за вами, он залетит в один из углов и исчезнет.

После того, как вы снимите у противника всю энергию, он пробьет дыру в потолке и затащит вас наверх – на второй раунд вашего поединка.

Теперь в его арсенале есть еще несколько новых приемов. Ограничение и преимущество, указанные выше, сохранились. Вы не можете ударить его сразу после пике, но и он не может сделать этого, пропустив ваш удар. Не бойтесь ходить по дыре, которую он пробил – вы в нее не провалитесь. А теперь о новых способностях.

Во-первых, теперь он делает не два пике (из угла в угол и обратно), а только одно, после чего исчезает.



Во-вторых, он может появиться не только в углу, но и где-нибудь посередине комнаты и выпустить в вас самонаводящийся снаряд.

В-третьих, появилась новая способность. Он может летать у вас над головой и, оказавшись над вами, падает вам на голову, выставив вперед кулак. Если успеть увернуться (что не очень сложно – вспомните две первые встречи с доктором и его механизм), то можно ударить его, пока он внизу. Летая поверху, он неуязвим. Попытавшись ударить вас три раза, он залетит в один из углов и исчезнет.

После того, как вы опять одолеете его, он упадет куда-то вниз, а уровень завершится. Могу только добавить, что, попав к нему первый раз (ничего о нем не зная), я потерял 12 жизней, но прошел его. Немного потренировавшись, я стал проходить его, не теряя жизней (если не повезет, то теряю одну, но не больше).

Уровень 23. Performers dungeon. Act 1 / Темница трюкачей. Этап 1

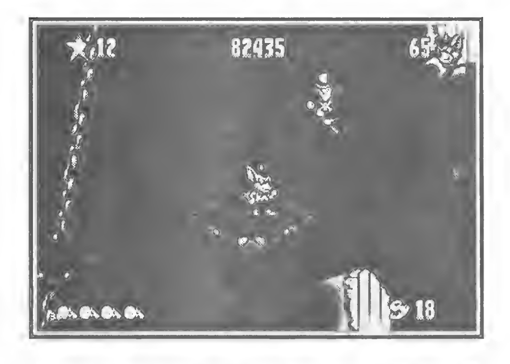
После появления не спешите скатываться по горке. Левее ее есть большая трещина, похожая на крючок — она тянется через весь пол и изгибается. Ударьте в этом месте тараном, и появится ход вниз.

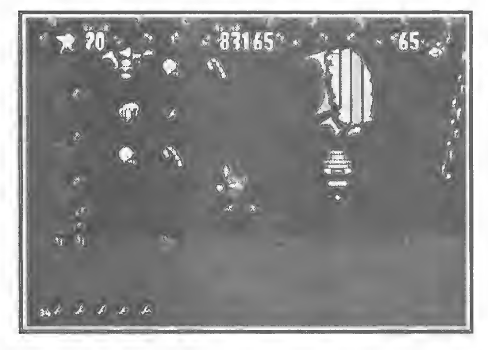
Справа от пушки есть невидимая щель в стене — проскальзывайте в нее, чтобы собрать призы.

Выбравшись обратно наверх, скатывайтесь по горке и идите вправо.

На островке посреди лужи задерживаться нельзя, он начинает тонуть.

После полосатого столба забирайтесь наверх по площадкам и вентиляторам, чтобы собрать все призы, но не пытайтесь достать огненную восьмерку. Оказавшись на площадке слева от верхнего вентилятора, не заходите во врата, а проскользните под стеной, чтобы забрать букву, а потом еще раз, за призами и второй буквой. Вернувшись обратно, залезайте во врата. За ними нет ничего сложного — прыгайте по островкам через лужи, пока не доберетесь до жизни. Вернувшись к входу, бегите вправо и прыгайте, используя оба пике, чтобы достать огненную восьмерку. Если шлем у вас уже не действует, забирайтесь за ней снизу по вентиляторам.





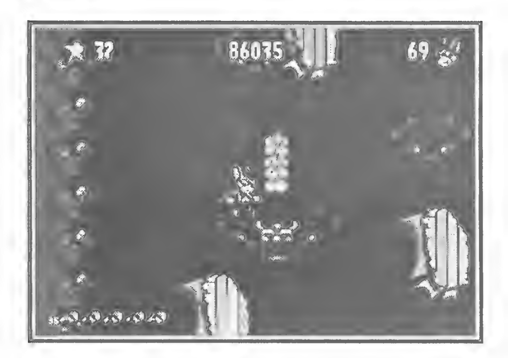
Постарайтесь добраться до магов, прежде чем кончится действие приза, чтобы легко их сбить. Сделав это и собрав призы, забирайтесь от столба по площадкам, чтобы собрать звездочки. Забрав букву, можете проскользнуть под стеной, чтобы пополнить энергию, но, кроме коробки, там больше ничего нет. Возвращайтесь обратно и пробивайте дыру в полу между двумя столбами. Поднявшись по площадкам наверх и спустившись справа, вам придется одолеть огненного демона, чтобы получить жизнь. После этого возвращайтесь к пушке, выстреливайте себя наверх и идите вправо.

Больше на этом этапе описывать почти нечего. Пройдя по единственно возможному пути, вы доберетесь до платформы с рычагом. Проскользните под левой стеной, чтобы забрать призы, выберитесь обратно и нажмите рычаг. Не обращая особого внимания



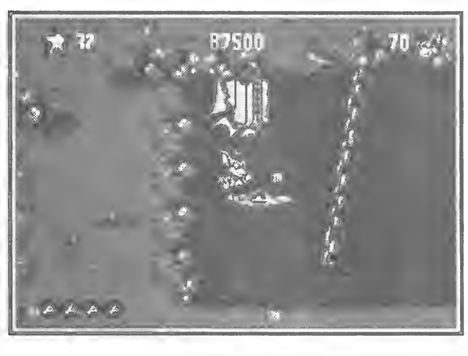
на то, что станет твориться вокруг, возвращайтесь к последнему полосатому столбу, мимо которого вы проходили. Рядом с ним появилась дыра – падайте в нее, смещаясь вправо, чтобы не упустить призы. Скатившись по горке и взяв попутно жизнь, вы окажетесь около выхода.

Уровень 24. Performers dungeon. Act 2 / Темница трюкачей. Этап 2



Пройдя демона, проскользните под стеной, чтобы собрать звездочки, а потом забирайтесь вверх по вентиляторам и идите влево.

Разогнав троглодитов, пробейте дыру в полу (трещина немного правее полосатого столба). Выстреливая себя из пушки обратно, стреляйте изо всей силы, чтобы пролететь потолок и попасть в комнату со звездочками и первой буквой. Забрав все, падайте вниз и идите дальше влево.



Прыгая через лужу, вы должны попасть на землю, а не на площадку, и сделать подкат, чтобы проскользнуть под стеной. Для этого разбегайтесь и прыгайте с самого края лужи, не используя пике. Собрав все, выбирайтесь обратно и карабкайтесь по площадкам наверх.

Сбив демона, поверните рычаг и возвращайтесь к последнему полосатому столбу. Падайте в дыру, которая появилась рядом с ним, и идите влево.

Прыгая через лужи, некоторые островки будут поднимать вас наверх. Не сопротивляйтесь – там можно добыть призы.

Прыгая через одну из луж, вы встретите несколько летучих мышей. Вы должны сбить их, одну за другой, не касаясь земли (потому что земли под вами нет).

Второй раз поднимаясь на островке, прежде чем уходить наверх, сперва сбейте мышь и заберите букву.

Можно проскользнуть под стеной справа от вентиляторов. В первой комнате вы получите звездочки, а проскользнув еще дальше – пропуск на призовой этап. Забрав его, возвращайтесь обратно, поднимайтесь по вентиляторам наверх и идите влево.

Прыгая по площадкам вверх, можно проскользнуть под стеной, стоя на маленьком уступе возле правой стены, и забрать букву.

Можно пробить пол после того, как пройдете падающие плиты (трещина совсем рядом с самой правой плитой). Обратно из пушки выстреливайте себя со всей силы, чтобы пролететь потолок и взять жизнь.

✦✦✦

Добравшись до платформы с рычагом, проскользните под стеной влево, чтобы собрать призы. Повернув рычаг, вернитесь обратно – справа появился проход.

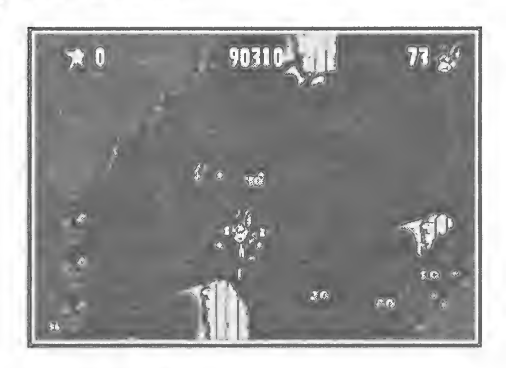
Из пушки выстреливайте себя как можно сильнее, чтобы получить призы и огненную восьмерку. Потом падайте немного вниз и идите влево.

Поднявшись на островке вверх, проскользните под правой стеной, чтобы попасть к коробке с энергией.

Пройдя огненного демона, прежде чем подниматься на островке вверх, проскользните под левой стеной, чтобы добыть две жизни.

Добравшись до платформы с рычагом и нажав его, вернитесь к полосатому столбу и идите вправо, пока не доберетесь до дыры в полу. Падайте в нее, забирайте энергию и букву и выстреливайте себя обратно изо всей силы. Пролетев потолок, пройдите немного вправо, и окажетесь возле выхода.

Уровень 25. Performers dungeon. Bonus / Темница трюкачей. Призы

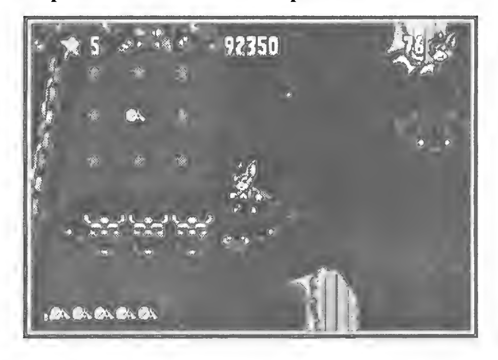


Вы должны скатываться по горкам, собирая призы. Подпрыгивайте, чтобы ничего не пропустить. Скатившись по нескольким горкам, вы попадете на развилку – можно просто упасть вниз, а можно скатиться по горке. Таких развилок всего три и каждый раз надо скатываться по горке – так можно взять не только больше продуктовых призов, но и жизнь. Спустившись в самый низ, идите вправо, пока не появится выход.

Уровень 26. Performers dungeon. Act 3 / Темница трюкачей. Этап 3

Скатившись с горки, проскользните под стену, чтобы собрать там все призы. Еду около стенки можно забрать, прыгнув за ней с площадки и сделав пике. Собрав все, выскальзывайте обратно и идите вправо.

Проскользните под стенкой справа, чтобы забрать звездочки и энергию.



Прыгая по площадкам, опасайтесь гигантских шаров, вылетающих из темноты.

Почти сразу после лужи будет трещина в полу – пробейте ее тараном. Из пушки стреляйте посильнее, чтобы пролететь потолок и забрать призы наверху.

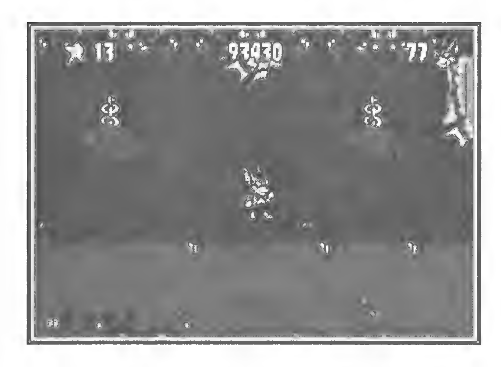
Добравшись до горки, прыгайте по ней вверх и проскальзывайте через стену справа от полосатого столба, чтобы забрать букву и призы.

Скатившись с горки, проскользните под стену слева, чтобы забрать призы, а потом идите вправо.



Довольно длинный отрезок не нуждается в комментариях...

Когда дойдете до пушки, пройдите дальше влево, она вам пока не нужна. Повернув рычаг над огненными головами, вернитесь к пушке и выстреливайте себя на самый верх, чтобы собрать призы. Потом падайте немного вниз, заберите призы справа и проскользните под стену, чтобы взять жизнь за двумя падающими плитами. Забрав ее, выбирайтесь через стену обратно и идите влево.



После большой лужи будет трещина в полу. Выстреливая себя обратно, залетайте наверх, чтобы забрать букву, потом падайте вниз и идите дальше влево.

Поднявшись на островке и забираясь вверх по площадкам с огненными головами, проскользните под правой стеной там, где есть небольшой выступ, чтобы забрать последнюю букву.

Сбив огненного демона рядом с рычагом, можете проскользнуть под стеной, чтобы попасть к коробке с энергией. Нажав рычаг, падайте мимо вентиляторов вниз – там появился проход направо.

Скатившись с горки, проскользните под стеной налево, чтобы получить жизнь.

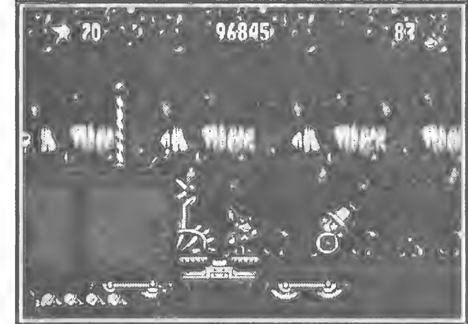
Выстреливая себя из пушки, летите не до предела вверх. Вы должны попасть в первый же коридор, забрать энергию и проскользнуть под правую стену, чтобы получить жизнь. После этого стреляйте со всей силы и, залетев на самый верх, идите влево.

Нажав рычаг, возвращайтесь вправо – там появился проход.

Скатываясь по горке, не пропустите справа уступ с призами. Собрав их, проскользните под стеной, чтобы получить еще две жизни.

Уровень 27. Ektor engine. Boss Act / Поезд Ektor'a. Босс

Вы должны бежать по вагонам длинного состава, сбивая по пути тех врагов, которые будут вам мешать. Начинаете вы с длинного вагона, на котором сложен весь ваш запас звездочек (20 штук).



В конце и в начале многих вагонов есть поручни, покрытые шипами. Касаться их нельзя – перепрыгивайте.

Не пытайтесь ходить по крыше, под которой видны шипы – на самом деле крыши там нет. Прыгайте через такие места.

Воздушные шары, то надувающиеся, то опадающие. Когда их не видно, по этому месту можно пройти, но лучше всегда перепрыгивать их, вставая в промежутки между ними. Касаться шаров, естественно, нельзя.

Любую крышу, под которой видно жизнь, можно разбить, используя таран. Падайте вниз и забирайте жизнь, но помните, что вы должны выбраться оттуда прежде, чем этот вагон уедет за край экрана, иначе вы потеряете жизнь.

✦✦✦

Это, собственно, все, что можно сказать о прохождении. Когда на одном из вагонов вы возьмете сразу три жизни, знайте, что на следующей платформе вас ждет Ektor.

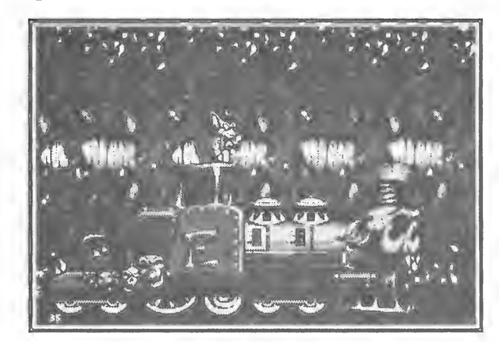
Одолеть своего главного врага не очень сложно, но занимает кучу времени. Сначала расскажу о том, что он может. Он может бежать по платформе и сделать подкат; может перепрыгнуть с одного края платформы на другой; может летать где-то над платформой и упасть оттуда вам на голову; может спрятаться в сооружении, стоящем в центре платформы, и выбросить оттуда какую-нибудь гадость.

Как бороться с Ektor"ом? Даже если у вас остались звездочки, не бросайте их в него, это бесполезно. Сбивать у него энергию вы можете тогда, когда он делает подкат – это простейший вариант. Сразу после этого прыгайте через него, чтобы он не ударил вас.

Еще можно сбивать энергию, когда он летает над платформой. Его местоположение показано стрелкой. Подпрыгивайте и делайте пике в этом направлении. Если в этот момент Ektor упадет вниз, вы оба потеряете энергию.

Если он просто прыгает из одного конца платформы в другой, не стойте в месте его приземления – отойдите к центру и присядьте, потому что сверху могут посыпаться бомбы. Переждите сидя, пока они не взорвутся.

Самое интересное начинается, когда Ektor запрыгивает в свою «конуру» – сооружение в центре платформы (в этот момент его тоже можно ударить). В результате этого действия он частично восстанавливает свою энергию. Плюс к этому, он может выбросить оттуда маленькие бомбы, одну большую красную бомбу (она очень долго взрывается и во все стороны летят осколки), может выпустить несколько клоунов или птиц. Однако есть и хороший момент: иногда он выбрасывает энергию – собирайте ее. Клоунов надо сбивать, потому что иначе они будут бродить туда-сюда и мешать вам (можете тратить на них остатки звездочек, больше их девать некуда). Птиц достаточно перепрыгнуть, и они улетят.



Вот, собственно, и все: бейте Ektor"а при любой возможности, чтобы он не успевал восстанавливать энергию. Потеряв ее всю, он свалится с поезда. Дальше Aero уже будет действовать сам. Он проберется к самому паровозу и остановит его. После того, как он выпрыгнет во врата, вам покажут краткое послесловие, повествующее о том, чем кончилась эта история.

Заключение

Игра получилась просто отличная. Она ничуть не уступает первой части в графике и звуке, но при этом ее можно пройти, не очень напрягаясь. Играть легко и интересно (особенно, если знать английский язык и сходу понимать содержание всех диалогов). Конечно, несмотря на приятную графику, самым маленьким детям ее рекомендовать нельзя, поскольку для них она будет сложной. Но те, кто уже хорошо справляются с джойстиком и не могут пожаловаться на плохую реакцию или отсутствие интереса к играм такого жанра, несомненно, получат от нее море удовольствия.

+++

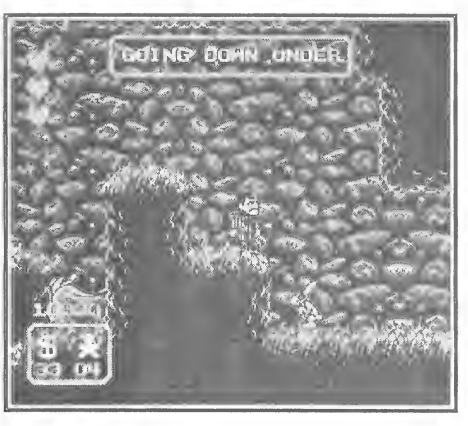
ADDAMS FAMILY

СЕМЕЙКА АДАМСОВ

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Игра сделана по мотивам одноименного фильма и поэтому не менее интересна и смешна. Сама она представляет из себя «бродилку» по страшному (для кого как) замку, состоящую из шести уровней, в каждом из которых есть еще множество комнат, пещер и помещений. Вам предстоит осилить шесть основных уровней, в результате прохождения которых вы спасете членов семьи Адамсов, спрятанных злой колдуньей.

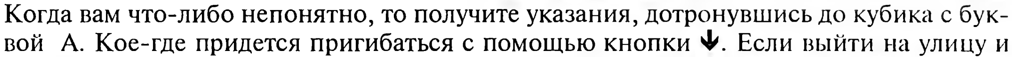
Управление



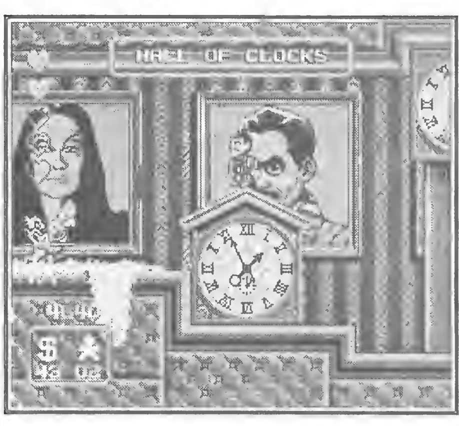
Прыжок	— кнопка B
Использование оружия	— кнопка C
Открытие двери	— ↑
Получение указаний	— кнопка A
Упасть в колодец, пригнуться	— ↓
Залезть по веревке	— ↑

Возможности

Управлять героем чрезвычайно легко (хотя это не означает, что сама игра легкая). Врагов он убивает, прыгая им на головы. Можно использовать и другое оружие. Двери открываются, если стать возле и нажать ↑.



Когда вам что-либо непонятно, то получите указания, дотронувшись до кубика с буквой А. Кое-где придется пригибаться с помощью кнопки ↓. Если выйти на улицу и пойти влево, то наткнетесь на виселицу. Взобраться по веревке можно, подпрыгнув и нажав ↑ (на виселице вы возьмете шлем с пропеллером, с помощью которого можно некоторое время держаться в воздухе).



Прохождение

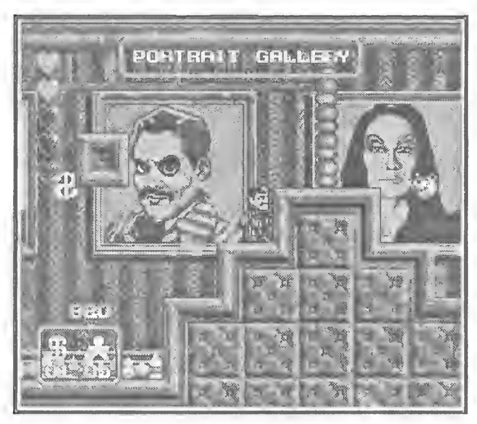
Если вам интересна эта игра, то у нее есть все шансы увлечь вас надолго — в ней чрезвычайно много вариантов прохождения, потайных комнат и неисследованных возможностей, которые не отпустят вас, пока игра не будет пройдена. Если нет чисто спортивного интереса пройти ее, попробуйте просто побродить по уровням. Поверьте, понравится.

По мере прохождения уровней вам будут попадаться:

Шарик	— им можно бросаться во врагов
Шпага	— уколы
Кеды	— быстрый бег

Значки доллара	— позволяют набирать дополнительные жизни
Значки «1up»	— дополнительные жизни
Желтый треугольник с буквой G	— неуязвимость на некоторое время
Сердце	— жизненная энергия

Подземелье

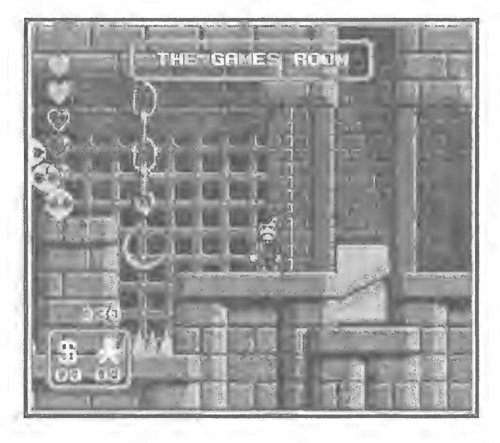


Начинается игра с улицы. Для того, чтобы ее продолжить, нужно пройти направо от дома и упасть в яму.

С начала игры, если пройти налево и взять каску, с ее помощью можно взлететь на крышу и собрать все монеты. Для прохождения первого уровня нужно спуститься под землю через яму и, пройдя первую комнату, не подниматься наверх, а пройти вправо через стену — в последующих комнатах будет возможность набрать жизней и монет и продолжить игру. Чтобы взять несколько дополнительных жизней, пройдя комнату и увидев холмы, не взбирайтесь наверх, а постарайтесь со второго холма прыгнуть вправо и спуститься вниз — попадете в комнату с водой. Далее спускайтесь и плывите сначала влево — доберетесь до тупика, в котором найдете четыре жизни. Недалеко будет и платформа с монетами. Выйдя из тупика, плывите вправо — увидите под землей небольшое помещение — там тоже возьмете жизнь. Выпрыгните из воды, поднимитесь вверх и по холмам проберитесь влево. Возле второй подвижной платформы запрыгните на стену, и пройдете через нее. Если вздумаете пойти по платформам, попадете в кирпичное подземелье, из которого не так уж легко выбраться.

Дом

В доме расположены семь дверей, из которых нижняя — выход на улицу. Пройдя этот уровень по первому из вышеназванных вариантов, вы выйдете из левой двери второго этажа. Дверь на третьем этаже ведет в комнату, куда приходят спасенные героем родственники. Когда все шестеро соберутся, закрытая дверь выпустит Адамсов. Не заходите снова в ту дверь, из которой вы вышли — попадете в тот же уровень, но будете проходить его с конца.



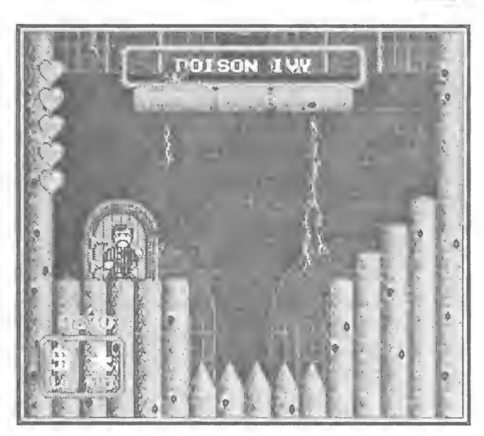
На первом этаже дома слева от двери есть потайная комната, в которой можно взять три дополнительные жизни и дополнительную жизненную энергию.

Лес

Лес находится за правой дверью на втором этаже. Основные препятствия на этом уровне — осы и частокол. На уровне есть по-



тайная комната: в первой комнате, возле обозначения кед, идти влево — попадете в комнату с монетами. Пройдя нижний ряд, в конце комнаты прыгайте вверх, на второй ступени то же самое. Чтобы зайти в дверь в квадрате, не доходя основной двери, нужно переключить кнопку на длинной платформе. Забраться на нее можно при помощи осы — прыгнуть и отскочить наверх. Только так можно забраться и на вершину колодца. Продолжением уровня является путешествие по кладбищу и подземный лабиринт.



Картинная галерея

На уровне, начинающемся галереей портретов, расположены квадратные кнопки, позволяющие открывать и закрывать двери, потайные комнаты и помещения. В конце первой комнаты есть два входа. Если в них войти, появится возможность закончить этот отрезок без проблем и набрать монет: в наступающей темноте нет врагов и появляются монеты. Небольшое затруднение составляет уровень с протяженными ямами, но и он легко проходится, если над ямой, в которой есть летающий шлем, нажать кнопку — пол под ногами провалится и появится возможность взять шлем и пролететь все ямки.



Кухня

Этот этап предоставляет две возможности игры. Если, выйдя из двери (правая на четвертом этаже), вы пойдете направо, то продолжением игры будут заледенелые пещеры. Пингвинов, попадающихся на пути, лучше убивать, либо идти не останавливаясь, иначе они будут вас преследовать. Дорога из двери направо приведет на кухню. Чтобы заходить и выходить из дверей, здесь потребуется нажимать на кнопки.

Замок

Самая верхняя комната в доме. Войдя в нее, вы попадаете в каменный замок. Препятствия здесь — падающие гильотины, крутящиеся мыльные пузыри и многое другое. Чтобы забраться на высокую стену, воспользуйтесь ядрами, выстреливаемыми пушкой. Прыгните на пролетающее мимо ядро и нажмите ➔/B — герой подпрыгнет и окажется на стене. После прохождения уровня вы окажетесь в бетонном колодце с дверкой и входом в нижний колодец. Дверка ведет к выходу, колодец же позволяет набрать монет, причем в него можно заходить, пока не соберете все.

✦✦✦

AEROBIZ SUPERSONIC

СВЕРХЗВУКОВОЙ АВИАБИЗНЕС

KOEI Corporation • Количество игроков 1-4 • Менеджмент
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

«Первым делом, первым делом самолеты, ну а девушки, а девушки потом». Эта строчка из старой песни вполне может стать вашим девизом, если вы полны решимости превратить небольшую авиакомпанию в мирового лидера по перевозке пассажиров.

Управление

«Start» — в главном экране — карта выбора региона.

«↑» — перемещение курсора вверх.

«↓» — перемещение курсора вниз.

«←» — перемещение курсора влево.

«→» — перемещение курсора вправо.



«А» — просмотр карты — информация о расстоянии от одного города до другого, подробная информация о любом городе.

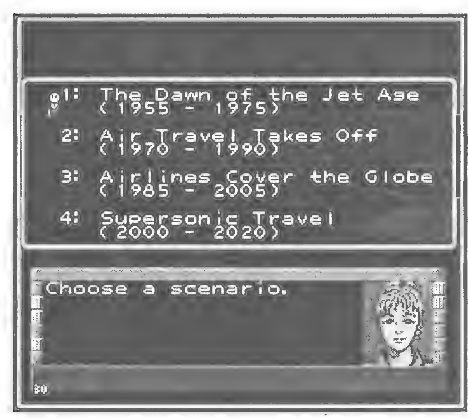
«В» — отмена любого действия, возврат к предыдущему пункту меню.

«С» — подтверждение выбора пункта меню или пиктограммы.

Меню

В меню всего два пункта — «New Game» (Новая Игра) и «Continue» (Продолжить). Используя второй пункт, можно загрузить игру из одной или из другой позиции, в которых вы записывались ранее (если уже записывались). Восстановить сохраненную игру можно только отсюда.

Прохождение



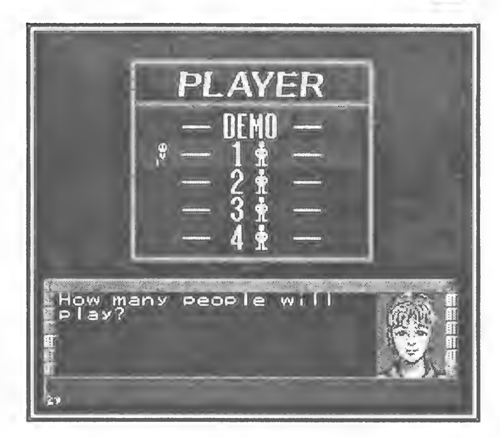
Начав новую игру, вы должны будете выбрать один из сценариев, по которому будут развиваться события. Сценарии различаются временным отрезком, в котором вы будете действовать и, соответственно, меняются доступные самолеты, некоторые события и т.п. При любом сценарии у вас одни и те же требования, выполнение которых одним из участников приводит к его победе.

Выбрав сценарий и подтвердив свой выбор, укажите уровень сложности, на котором вы желаете играть (от самого легкого — 1, до самого сложного — 5).

Следующее, что вы должны сделать — указать, сколько человек будет принимать участие в игре. В игре всегда участвуют четыре компании, поэтому если вы укажете



одного человека, руководство другими возьмет на себя компьютер. Режим «Demo» – людей нет вообще, и всеми компаниями руководит компьютер.



После этого выбирайте регион, в котором будет расположена ваша основная база. Вы можете выбрать любой из регионов планеты, но, например, из Африки очень трудно начинать – там слаборазвитые города, не дающие большой прибыли.

Выбрав регион, выбирайте город, в котором будет расположена ваша штаб-квартира. Для базового города вы можете выбрать только один из тех, которые окрашены в зеленый цвет. Остальные города слишком малы.



Выбрав город и подтвердив свой выбор, вы увидите, как компьютер распределит штаб-квартиры других участников. Он делает это случайно, поэтому не стоит начинать все заново и переносить свой штаб в один из выбранных компьютером городов – это бессмысленно.

Теперь перед вами появляется таблица, в которой указаны: названия авиакомпаний; кто ими руководит (Man – человек, Com – компьютер); названия городов, в которых находятся их штаб-квартиры; номер сценария и уровень сложности.

Если хотите изменить название той или иной авиакомпании, отвечайте утвердительно на заданный вопрос, потом выбирайте компанию, название которой вас не устраивает, и меняйте его. Длина названия не может превышать семи символов. Чтобы поставить пробел, используйте символ «_», справа от цифры «9». Чтобы удалить неверно введенный символ, нажмите кнопку «B». Набрав все семь символов или выбрав надпись «End», вы закончите ввод. Чтобы выйти отсюда, выберите надпись «Exit».

Сама игра ведется в пошаговом режиме, то есть сначала свои действия выполняет одна компания, потом другая и т.д. Когда компьютерные компании совершают какие-либо действия, вы получаете соответствующие сообщения. Каждый ход условно равен трем месяцам игрового времени, то есть переговоры, которые требуют 6 месяцев, займут 2 хода. Последовательность компаний во время хода создается случайно, поэтому если вы действовали первым в первый ход, это не значит, что так будет всегда.

Для начала запомните несколько понятий, которые используются в игре и в описании:

Штаб-квартира – город, из которого вы начинаете игру. В самом этом городе и нескольких, расположенных поблизости, у вас уже есть свободные слоты.

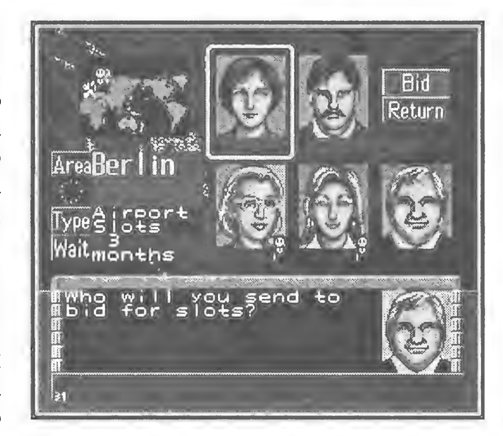
Слот – количество мест в городе, которые вы можете использовать при создании авиалиний. Каждый слот позволяет назначить один вылет. Чем больше развит город, тем больше в нем слотов и тем больше вы можете их иметь, хотя нельзя единолично использовать все слоты города.

Хаб – региональный центр – своего рода штаб-квартира, расположенная в другом регионе. Он может быть создан только в развитом городе, помеченном на карте зеленым кружком. Именно из города, в котором расположен хаб (он отмечается желтым кружком), начинаются все авиалинии в этом регионе. Вы не можете иметь более одного хаба в каждом регионе и не можете иметь более одной авиалинии, связывающей два региона. Например, если вы имеете авиалинию Тунис – Лондон, которая связывает Африку и Европу, то нельзя создать еще одну авиалинию Тунис – Москва, которая тоже будет связывать эти же два региона.

Авиалиния – маршрут между двумя городами, по которому летают ваши самолеты. Любая авиалиния при создании автоматически начинается из штаб-квартиры или хаба. В зависимости от типа самолета, их количества на линии и расстояния между городами, может быть совершено определенное количество вылетов в неделю. Для ввода дополнительного вылета, используется один слот в городе, откуда начинается авиалиния и в городе, куда она проведена. По этой причине в штаб-квартире и всех хабах должно быть больше слотов, чем в других городах.

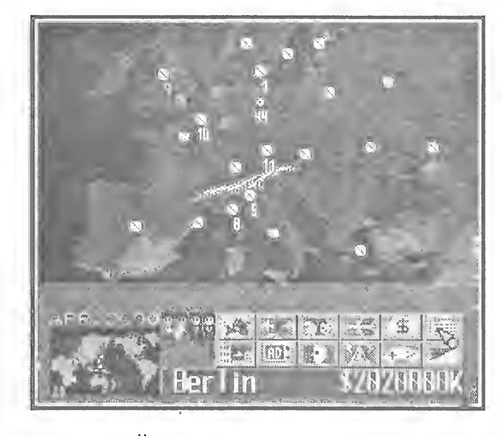
Недвижимость – это различные отели, рестораны, агентства путешествий и прочие предприятия, которые можно приобрести в городе. Недвижимость дает вам дополнительный доход, который, впрочем, не очень велик (возможно, даже, что вы будете больше терять денег, чем получать). В целом, наземный бизнес дает не очень много денег, даже если использовать рекламные кампании, и окупается медленно.

Сотрудники – у вас есть пять человек, которые могут выполнять различные поручения (покупать слоты, недвижимость, организовывать хабы и т.п.). Из этих пяти четыре занимаются покупками и один продажей. Когда сотрудник занимается каким-либо делом, его нельзя отозвать или изменить задание. Наведя курсор на занятого сотрудника, вы будете получать информацию о том, где и чем он занят и когда освободится. Свободные сотрудники помечены значком в нижнем правом углу портрета. Как именно давать им задания, подробно будет описано немного позже.



Основные понятия вы теперь знаете и можно приступать к описанию игрового экрана. Большую его часть занимает карта того региона, где вы расположили свою штаб-квартиру. Зелеными кружками на ней обозначены крупные города, белыми – второстепенные. Линиями разных цветов показаны созданные в регионе авиалинии: черным цветом – ваши линии, дающие прибыль; красным – ваши же линии, но приносящие убытки; серым – линии ваших конкурентов. В начале игры ни одна из компаний не имеет авиалиний, но со





временем на карте все будет ими пестреть. Рядом с кружком, обозначающим город, может стоять какое-либо число – это количество свободных слотов, которое у вас есть в этом городе. На старте у вас есть слоты в штаб-квартире и нескольких городах региона.

В нижней части экрана расположена информационная панель. Слева показана карта мира, на которой цветом вашей компании отмечены те регионы, в которые вы летаете. Над картой показывается текущая дата. Справа от карты нарисованы человечки – это ваши свободные сотрудники. Когда вы отправляете кого-то из них с заданием, он переносится на карту мира в соответствующий регион. Внизу, в одной строчке, показаны название вашей компании и ее текущая наличность, которую вы можете потратить на создание новых авиалиний, покупку самолетов и т.д. Над этой строкой расположены пиктограммы, которые подробно описаны немного ниже, а сейчас о том, какие действия вы можете выполнять на карте.

Можно узнать расстояние от одного города до другого, стоимость создания авиалинии между ними и получить точную информацию о городе. Находясь в главном экране, нажмите кнопку «А», и сможете перемещать курсор непосредственно по карте мира. Подведите его к тому городу, который вас интересует, и нажмите кнопку «С». Город будет обведен кружком. Если теперь вы подведете курсор к любому другому городу, то увидите расстояние, которое отделяет его от первого, и стоимость создания авиалинии между ними. Таким образом, можно оценивать расстояние даже между городами, находящимися в разных регионах. Выделив первый город, перейдите в нужный регион и подводите курсор к другому городу. Чтобы узнать подробную информацию о любом городе, выделите его и нажмите кнопку «С» еще раз. Информация о городе предоставляется следующая:

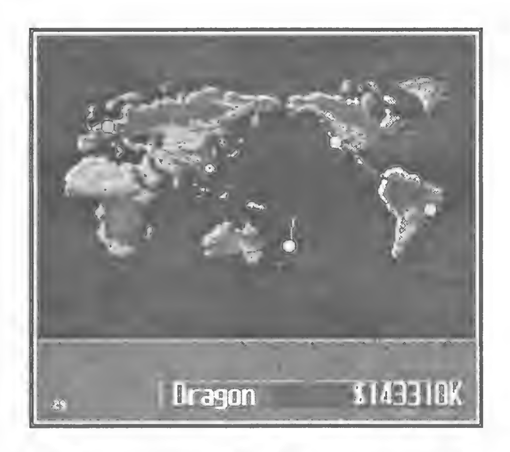


В левом верхнем углу показано название города и флаг страны, к которой он принадлежит. Ниже отображается население города в миллионах человек. Число справа от надписи «Econ» – экономическое развитие города. Число справа от надписи «Trsm» – уровень туризма. Значок справа от надписи «Rltns» означает отношение страны, в которой расположен город, к вашей авиакомпании. Картинки в центре – недвижимость, которую можно приобрести в этом городе. Еще ниже показано (через черточку) количество занятых слотов в этом городе и общее их количество. Правее слоты распи-



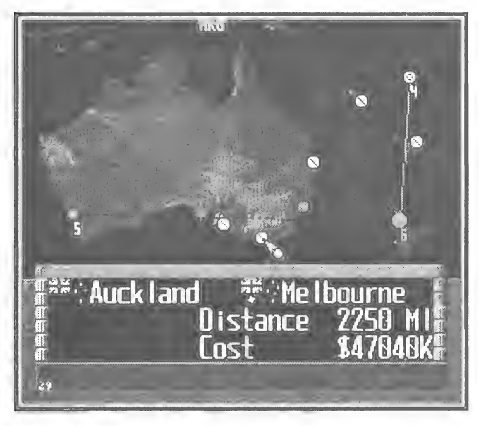
саны по компаниям: сверху – сколько слотов в этом городе используется компанией, снизу – сколько она их в этом городе имеет.

Вернусь немного назад и подробнее разберусь с показателями экономики и туризма, а также с количеством населения. Чем больше людей живет в городе, тем большее их число будет пользоваться самолетами, поэтому густонаселенные города выгоднее. Чем больше развита экономика, тем больший доход будут давать предприятия, связанные с транспортом и путешествиями. Наконец, чем больше развит туризм, тем больший доход дают предприятия, связанные с культурой и искусством. Само собой, не все так просто, есть другие зависимости, но я указал лишь основные. Иногда, в том или ином городе или целом регионе, может произойти туристический бум (резкий наплыв туристов). При этом показатели экономики и туризма повышаются до предела (100 единиц) и сильно возрастает количество желающих попасть в это место.



Отношение страны к вашей компании может находиться в одном из трех положений: два человечка пожимают друг другу руки – хорошее отношение; человечки стоят порознь – нейтральное отношение; и один человечек прогоняет другого – напряженное отношение. По идее, это должно оказывать воздействие на игру, но я не заметил особого влияния.

Если, находясь в главном экране, нажать кнопку «B», вам будет показана вся карта мира, на которой будут отмечены ваши авиалинии, хабы и штаб-квартира.



Теперь я поясню, зачем нужны пиктограммы главного экрана (они описываются слева направо, сначала верхний ряд, потом нижний).

Левая пиктограмма верхнего ряда позволяет создать новую авиалинию. Начало линии – штаб-квартира, если это ваш родной регион, и хаб, если это другой регион. Вы указываете город, в который эта авиалиния будет проведена (при этом вам автоматически будет показано расстояние до этого города и стоимость создания авиалинии). Вы должны иметь хотя бы один слот в том городе, куда собираетесь провести авиалинию.

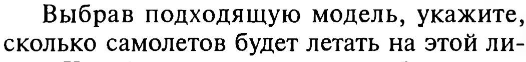
Указав город, вы должны будете выбрать модель самолетов, которые будут курсировать на этой авиалинии. Одновременно на линии можно использовать только одну модель. Самолет выбирается кнопками «←» и «→», при этом в список попадают все те



моделей, которые у вас есть (независимо, есть ли у вас свободные самолеты), за исключением тех, которые не имеют достаточной дальности полета.



Небольшое отступление, чтобы пояснить, какую информацию вы имеете о самолете. Максимальная дальность полета (число в строчке «Mile»); количество пассажирских мест (число во второй строчке); количество уже используемых вами самолетов (левое число в нижней строчке) и количество самолетов, которые еще есть в резерве (правое число в нижней строчке). Числа во второй снизу строчке, вероятно, дают информацию о том, каковы расходы на заправку и ремонт этой модели самолетов, но проверить это не удалось.



Выбрав подходящую модель, укажите, сколько самолетов будет летать на этой линии. Чем больше самолетов, тем больше вылетов вы сможете назначить, но больше и расходов на их содержание. В большинстве случаев достаточно одного самолета, в крайнем случае, потом можно будет добавить еще.

Назначая количество самолетов, вы уже можете видеть некоторую полезную информацию. Вверху окна показаны названия городов, между которыми создается авиалиния. Между ними показано расстояние от одного города до другого. Под названием города показано количество слотов, которым вы располагаете в этом городе. Число слева от линии – сколько слотов уже занято, число справа от линии – сколько ваших слотов в этом городе всего. Некоторая другая информация появится немного позже.

Назначив количество самолетов на линию, вы должны указать, сколько вылетов в неделю будет производиться. Это число не может быть менее одного, а максимальное зависит от двух параметров: количества свободных слотов в обоих городах и количества вылетов, которые при таком расстоянии может выполнить самолет. На маленьком расстоянии даже небольшой самолет сможет летать по 5-6 раз в неделю. А при создании межрегиональных рейсов большой самолет делает 1-2 вылета, не больше. Вот в этом случае можно выставлять не один, а два-три самолета. Задаваемое число вылетов отображается в строке «Flts».

Следующее, что вы определяете – стоимость билетов на своей авиалинии. Она высчитывается автоматически, исходя из расстояния между городами, но вы можете изменять ее в диапазоне от -50% до +50%. Само собой, чем дороже билеты, тем выше прибыль, но меньше пассажиров. Текущая цена и процент ее изменения показаны в строке «Fare».

Выполнив все эти действия, вам останется подтвердить свое желание открыть линию, и все. Если вам надо открыть межрегиональную линию, то, нажав пиктограмму и выбирая город, нажмите кнопку «Start», выберите нужный регион и выбирайте город в новом регионе. В остальном, все условия и действия ничем не отличаются.

Вторая пиктограмма главного экрана. Она позволяет вам изменять условия на уже существующих маршрутах. Выбрав ее, вы сможете кнопками «↑» и «↓» перебирать

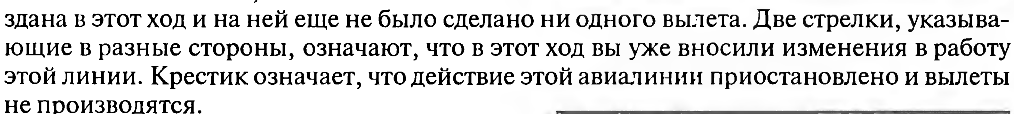
авиалинии, существующие в том регионе, где установлена карта (включая межрегиональные, которые начинаются отсюда). При этом вы видите: названия городов, между которыми проложена линия; расстояние между этими городами; модель и количество самолетов, которые здесь задействованы.

В графе «Sales» показан общий доход от этой линии. Если зеленая полоса под числом длиннее, чем красная, то линия прибыльная. Если красная линия длиннее, вы несете убытки. Чем больше разница между размером красной и зеленой линий, тем больше прибыль или расход.

В графе «Load» показана процентная загруженность линии. Если здесь стоит 100%, значит, самолеты не справляются с количеством пассажиров, желающих воспользоваться этим рейсом. Увеличьте количество вылетов или поднимите цены на билеты и загруженность уменьшится.

С графами «Fare» и «Flts» вы уже знакомы — это стоимость билетов с учетом набавленной или сниженной стоимости и количество вылетов, совершаемое самолетами.

Под названием городов также может появляться один из специальных значков. Надпись «New» означает, что эта авиалиния создана в этот ход и на ней еще не было сделано ни одного вылета. Две стрелки, указывающие в разные стороны, означают, что в этот ход вы уже вносили изменения в работу этой линии. Крестик означает, что действие этой авиалинии приостановлено и вылеты не производятся.



Нажав кнопку «С», вы сможете внести изменения в выбранную линию. Информация, показываемая при этом, ничем не отличается от предыдущей (только показано количество слотов в обоих городах). Пиктограмма с надписью «Susp» позволяет приостановить работу авиалинии, что может быть полезно, если в данный момент эта линия не приносит доходов (например, в пункте назначения идет война).

Пиктограмма с надписью «Close» позволяет совсем закрыть авиалинию. Это может понадобиться, если линия убыточная и никакие усилия не позволяют исправить положение, или вам срочно нужны деньги. Закрывая линию, вы получаете обратно половину тех денег, которые вложили в ее открытие, и можете использовать снятые с нее самолеты по своему усмотрению. Учтите, что если вы закрываете межрегиональную авиалинию, на другом конце которой уже построен хаб, то вы автоматически закроете и те линии, которые проложены от него.

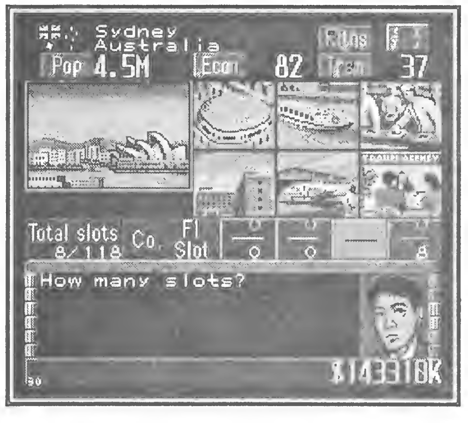


Под пиктограммой с надписью «Model» указана модель самолетов, которые используются на этой авиалинии. Нажав кнопку «C», вы получите подробную информацию об этой модели самолетов, а также сможете изменить ее, нажимая кнопки «←» или «→». Смена модели самолета в основном нужна тогда, когда назначен слишком большой (или слишком маленький) самолет. Если вы не можете справиться с перегрузкой, поставьте более вместительный самолет, который за то же количество вылетов перевезет больше пассажиров.

С помощью пиктограммы «Planes» вы можете изменить количество самолетов, которое используется на линии. От этого зависит максимальное число вылетов, которое вы сможете назначить.

Пиктограмма «Flts» позволяет изменить количество вылетов. Уменьшайте это число, если загрузка линии слишком низка (85% и ниже).

Пиктограмма «Fare» позволяет изменить стоимость билетов на линии. Понижая цены, вы привлекаете пассажиров и увеличиваете их число, но теряете доход от цены билетов.



Последняя пиктограмма, «Set», позволяет подтвердить внесенные изменения и вернуться к просмотру других авиалиний.

Третья пиктограмма главного экрана. Она необходима для приобретения новых слотов и избавления от излишков уже имеющихся. Выбрав эту пиктограмму, укажите сотрудника, который будет заниматься этим делом. После этого укажите на карте город, в котором он будет приобретать дополнительные слоты. Затем определите, сколько слотов он должен приобрести. После этого он сообщит вам, сколько времени займут переговоры. В родном городе вы приобретаете слоты за три месяца (один ход), но в других городах переговоры могут занять до двенадцати месяцев (четыре хода). Приобретаются слоты бесплатно, но за один раз можно приобрести ограниченное количество. Кроме того, каждый имеющийся в вашем распоряжении слот в любом городе требует содержания в размере 5,000$ каждый ход.



Чтобы избавиться от лишних слотов в каком-либо городе, выберите портрет сотрудника, расположенный отдельно. Затем укажите, в каком городе вы желаете уменьшить количество доступных вам слотов и их точное число. Подтвердив свое желание, вы немедленно избавитесь от них.

Следующая пиктограмма позволит вам купить или продать самолеты разных моделей. Выбрав ее, вы должны будете выбрать

производителя. Доступные производители и модели самолетов зависят от сценария и времени, которое уже прошло. Есть одна тонкость для тех, кто создал свою штаб-квартиру в Советском Союзе времен холодной войны. Они не могут приобретать самолеты западных стран и вынуждены обходиться отечественными моделями.

Итак, выбрав производителя, выбирайте кнопками «🡑» и «🡓» модель, которая вам нужна. В самом низу отображается ее стоимость. По ходу игры могут появляться новые модели или наоборот – старые будут сниматься с производства, так что следите за сообщениями. Также со временем может меняться стоимость уже существующих моделей.

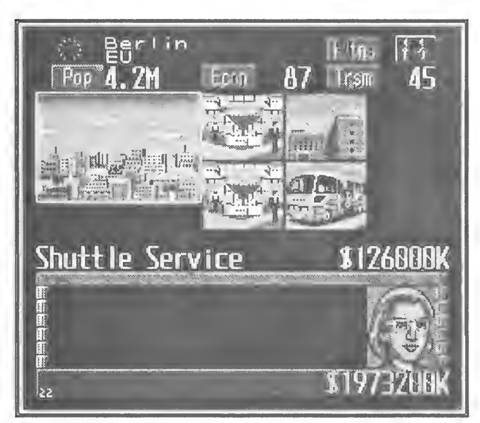
Выбрав модель, укажите количество самолетов, которое желаете приобрести. Купить можно столько самолетов, на сколько у вас хватает денег, но не более десяти самолетов одной модели за один ход. Подтвердив свой выбор, вы получите заказанные самолеты на следующий ход.

Чтобы продать ненужный самолет, выберите значок желтого цвета, без буквы. Далее укажите модель и количество самолетов, которые желаете продать. Самолеты будут у вас изъяты, а вы незамедлительно получите деньги.



Пятая слева пиктограмма главного экрана. Здесь можно изменить суммы, которые вы затрачиваете на ремонт самолетов, рекламу и обслуживание пассажиров. На мой взгляд, это не имеет большого смысла – я всегда держал все на максимуме, как это установлено изначально. Попытка сэкономить на ремонте может обернуться катастрофой и кого потом затащишь на ваши самолеты?

Правая пиктограмма верхнего ряда. С ее помощью вы можете приобретать и продавать недвижимость. Все происходит так же, как при покупке слотов – выбирайте свободного сотрудника и посылайте в город за покупками. Стоимость различных предприятий может очень существенно различаться в разных городах и время переговоров всегда составляет три месяца. Чтобы продать предприятие, выбирайте отдельно расположенного сотрудника, указывайте, что желаете продать, и подтверждайте свой выбор. Деньги вы получите сразу же.

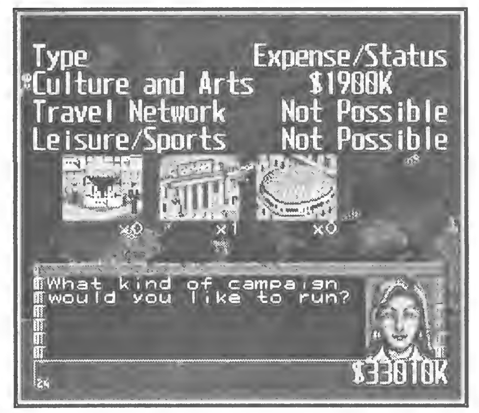


Левая пиктограмма нижнего ряда. Используя ее, вы сможете создавать хабы в других регионах. Чтобы создать хаб, вы должны иметь авиалинию, проведенную в другой регион. Имея ее, перейдите в нужный регион и используйте пиктограмму создания хаба. Ука-

жите сотрудника, который займется обустройством вашего представительства. Хаб будет создан в том городе, куда вы провели авиалинию, и это займет три месяца. На создание хаба нужна некоторая сумма денег, кроме того, содержание каждого хаба тоже требует финансовых затрат. После создания хаба вы можете открывать новые авиалинии, связывающие его с любыми городами этого региона или крупными городами другого региона.



Вторая кнопка нижнего ряда. Она используется для начала рекламной кампании, прославляющей ваш наземный бизнес. Кампания действует на всей территории одного региона и может рекламировать одно из трех направлений бизнеса – культуру, транспортную сеть или отдых и спорт. Выбирайте сотрудника, который займется рекламной кампанией, затем выбирайте, какое направление будете рекламировать (если у вас нет предприятий какого-либо направления, вы не сможете его рекламировать), а потом указывайте, сколько денег потратите на кампанию. Чем больше денег вложите, тем выше вероятность успеха. О результатах этого мероприятия вам сообщат немного позже. Если он имел успех, то доход от недвижимости вырастет, а своего сотрудника вы сможете использовать только через год – реклама дело хлопотное и на кампанию уходит двенадцать месяцев. Если кампания провалилась, то сотрудник освободится сразу, но деньги, вложенные в нее, вы просто потеряете.



Следующая пиктограмма главного экрана позволяет вам провести совещание с сотрудниками. Если вы согласитесь на проведение полного совещания, то выслушаете их рекомендации по всем вопросам. Если же вас интересует их мнение только по одному какому-то вопросу, то откажитесь от полного совещания, и сможете выбрать интересующий вас раздел в появившемся меню. Вы можете узнавать мнение сотрудников о том, какие новые авиалинии было бы хорошо открыть, какие изменения внести в уже суще-



ствующие, а также сможете проконсультироваться по вопросам своей недвижимости и самолетов.



Четвертая пиктограмма нижнего ряда выведет вас в новый набор пиктограмм, поскольку позволяет получить подробную информацию о своей (и не только) авиакомпании. Чтобы узнать состояние дел конкурента, нажимайте кнопки «🡅» или «🡇» и, соответственно, будет изменяться название компании.

Первая пиктограмма этого набора позволяет вам получить информацию обо всех маршрутах, которые созданы компанией. В самом низу выводится их общее количество, а вверху показан список из четырех маршрутов. Перемещая курсор вверх или вниз, вы можете прокручивать список, а нажав кнопку «С», получить более подробную информацию. Все остальное понятно и так, замечу только, что более темным цветом выделены межрегиональные авиалинии.

Вторая пиктограмма позволяет вам выяснить, чем занимаются ваши сотрудники или сотрудники конкурентов.

Третья пиктограмма предоставляет информацию о самолетах авиакомпании: модель, сколько штук уже летает, сколько есть в запасе, сколько заказано. Нажатие кнопки «С» позволяет получить подробную информацию о конкретной модели самолета.

Четвертая пиктограмма детально описывает бюджет компании за прошедший квартал. Здесь указаны доходы от авиалиний и расходы на них; доходы и расходы наземного бизнеса; расходы на содержание хабов, слотов, ремонт самолетов, рекламу и т.д. По непонятной причине, чтобы точно узнать чистую прибыль за квартал, вам придется считать ее вручную – итоговый баланс отсутствует.

Пятая пиктограмма дает информацию о недвижимости компании. Вы можете выбирать кнопками «🡅» и «🡇» различные регионы, а кнопками «🡄» и «🡆», различные отрасли. Число под картинкой указывает количество предприятий этой отрасли в этом регионе, которые принадлежат компании. Нажав кнопку «С», вы можете получить список предприятий с указанием города, в котором они расположены, и текущей стоимости. Выбрав какое-либо предприятие, вы можете получить детальную информацию о нем: доход; расход; прибыль (или убытки); цена, за которую предприятие было куплено, и его текущая цена.

Последняя пиктограмма в этом ряду позволит вам еще раз узнать условия победы и просмотреть региональные рейтинги всех компаний на текущий момент (более подробно об этом написано ниже).

Предпоследняя пиктограмма нижнего ряда главного экрана. Это игровые опции, которые не нуждаются в подробном описании – все вполне понятно и так.

Правая пиктограмма нижнего ряда – завершение хода и передача его другому игроку.

Теперь вы имеете представление об игре и знаете, как выполнять в ней те или иные действия. Осталось добавить несколько слов о тех вещах, которые до сего момента оставались «за бортом».

После того, как все четыре компании завершат свои действия, будет подведен итог за прошедший квартал, но сначала могут появиться сообщения о каких-нибудь событиях. Они делятся на стандартные и случайные. К случайным относятся аварийные посадки, плохая погода, крушения и т. п. К стандартным относятся широко известные события, такие, как начало Ирано-Иракского конфликта, начало перестройки в России, начало Олимпийских игр и т.п. Вполне возможно, что ничего вообще не произойдет, тогда игра перейдет к следующему этапу.

На экран будет последовательно выводиться статистика перевозок пассажиров за прошедший квартал. Отдельно выводятся межрегиональные перевозки и перевозки внутри каждого региона.

После этого будет показан квартальный отчет по всем компаниям: число справа – общий доход. Красно-зеленая полоса – соотношение дохода и расхода. Условно нарисованные человечки – примерное количество перевезенных пассажиров. Число под названием компании – количество городов, в которые проведены авиалинии (штаб-квартира тоже засчитывается, то есть не меньше одного города). Разноцветные прямоугольники, обозначающие города – красный цвет означает штаб-квартиру, желтый – наличие хаба в городе, зеленый – крупный город, розовый – маленький город.

Следующая таблица показывает общее количество пассажиров, перевезенных каждой компанией в разных регионах (межрегиональные перевозки тут не показаны) за текущий год. Для победы компания, в частности, должна перевозить больше всех пассажиров в шести регионах из семи (то есть занимать верхнюю строчку в шести регионах). В выведенных в столбик названиях компаний наиболее высокую позицию занимает та компания, которая ближе других к победе (что зачастую не соответствует истине).

После этой таблицы вас ждет новый квартал и новый ход, в котором очередность ходов компаний изменяется. Перед началом своего хода вы получаете краткую статистику того, какой по счету ваша компания является в разных регионах по количеству перевезенных пассажиров. Потом возможно появление различных сообщений, таких, как предложение купить самолеты за полцены или просьба помочь деньгами какой-либо стране. Помощь улучшает отношение этой страны к вашей компании, но, как правило, обходится очень дорого.

Заключение

Я специально не стал переводить многочисленные сообщения этой игры и давать детальные инструкции. Перевод всех текстов, которые могут появиться, занял бы еще страниц 15, а детальные инструкции и указание, например, самых прибыльных авиалиний, только помешает игроку найти что-то свое, более удачное. Используя это описание, вы легко сможете разобраться в игре и начать ее, но стратегию для достижения победы вам придется вырабатывать самим. Очень желательно знание английского языка – тогда играть становится проще. Однако большинство сообщений будет оставаться на экране, пока вы не нажмете какую-нибудь кнопку, поэтому можно пользоваться словарем.

ALEX KIDD

АЛЕКС КИДД

Sega• Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Приключения бравого парнишки Алекса (кстати сказать, братца короля некоей планеты), который прекрасно умеет пользоваться боксерской перчаткой и пытается побороть всю планету в игру «камень, ножницы, бумага», проходят по весьма веселым местам подконтрольной родственнику земли, и везде его сопровождают самые невероятные вещи, то и дело творящиеся вокруг. В «камень, ножницы, бумагу» он будет играть с несколькими персонажами, среди которых — принцесса, макака, медведь и еще непонятно кто, на самой планете его то и дело норовят сбить неправильные автомобили, ездящие по неправильной стороне дороги, и вдобавок окружающий мир полон неожиданностей в виде подземных пещер и всякого рода врагов и секретов.

Меню и загрузка



Хотя с загрузкой все и довольно просто, но вот некоторые пункты прямо-таки выведут из себя самого умелого игрока. Ненароком заглянув в меню Options, вы обомлеете от количества и способа организации этих самых опций. Поэтому вот вам несколько наставлений о том, что и как можно сделать в настройках.

Для начала запомните, что пользоваться в этом меню можно только двумя кнопками: A и B (кроме кнопок ↓/↑). Нажав кнопку Start, вы отправитесь в самое начало загрузки игры. Обо всем по порядку:

– continue – количество продолжений, которое в начале игры, к сожалению, равняется нулю. Нажав кнопку A, вы увидите надпись на английском «no credit», что, собственно, это и означает. Теперь нажимаем кнопку B – и переходим к главному меню опций.

– difficulty – сложность игры, которая варьируется в пределах easy-normal-hard, рекомендую для начала оставить ту, что есть (normal), по ней и будет сделано прохождение. Кто не оставил – я не виноват.

– control – управление, вы можете выбрать один из двух предложенных вариантов. Смысла в этом никакого нет, поэтому советую не обращать на сию досаду внимания.

– sound test – прослушивание вариантов музыкального сопровождения в игре. Здесь придется выходить только при помощи кнопки A и пункта Exit.

– janken – выбор противника, с которым вы будете играть в пресловутый «камень, ножницы, бумага». Советую попробовать что-нибудь приличное типа принцессы (Queen на самом деле «королева», но назвать ее таковой язык не поворачивается) – при вашем выигрыше сможете насладиться в полной мере человеколюбством. Еще есть горилла (gorilla), медведь (bear) и маг (wizard), но это уже попсня.

– exit – собственно, выход из меню.

✦✦✦

Меню игры

На игровом экране у вас не так уж и много информации – всего-то значок с количеством денег, которые вы заработали в игре. Он висит в верхнем правом углу и особенно никого не достает. Но вот нажав кнопку Start, вы увидите кое-что интересное. Здесь расположились в два ряда восемь предметов, которые можно приобретать и использовать в игре. В начале игры у вас есть всего лишь две жизни (верхний левый значок), далее мы будет находить и применять по назначению самые разнообразные вещи, от мотоцикла до волшебного посоха.

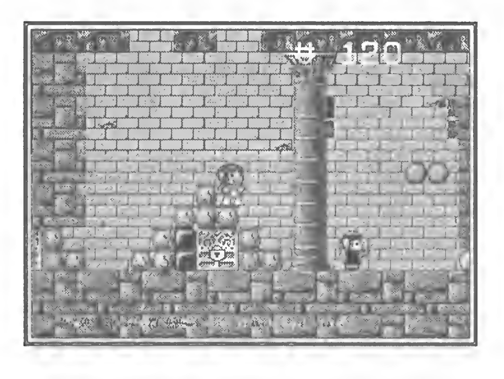
Кстати, товарищи, учтите, что все действия в игре должны быть как можно более точны: если вас один раз хотя бы тронет враждебный предмет, прозрачная фигурка Алекса взлетит на облака.

Управление

Кнопка Start – загрузка и меню паузы (предметов).
Кнопки D-pad – движение в стороны.
Кнопка B – удар рукой, также показать знак в игре «камень, ножницы и так далее...».
Кнопка A и C – прыжок с ударом ногой.
Кнопки ↑/↓– изменение знака в игре «...».
Кнопка ↓– лечь.
Кнопки ↓+←/→ – ползти в сторону.

Прохождение

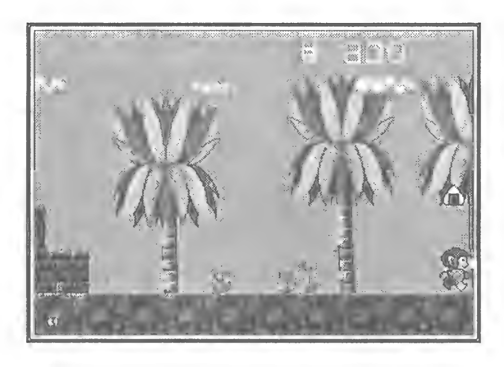
Rookietown



Итак, начинаем игру. Для начала, определимся, как мы будем уничтожать врагов. Всего можно использовать два основных приема: удар кулаком и падение сверху с применением ноги. Больших врагов, таких как, например, машины (первый враг, с которым вы встретитесь в игре), лучше убивать при помощи ноги – так надежней. А вот тех, что поменьше, можно и рукой. За каждого убиенного вам будут платить деньги, которые зачисляются на персональный счет вверху экрана. Эти деньги потом можно использовать в мини-играх.

Для начала, разбивайте сундук – в нем сто баксов. Теперь резко убиваем автомобильчик и получаем еще десять. Маловато, но для начала собственного дела пока что хватит. С этими деньгами можно заходить в домики и выигрывать у различных жлобов всякие предметы, которые потом используются Алексом в прохождении.

Заработав первые несколько баксов, можем сходить в дом, что находится здесь же: в первой (слева) двери находится горилла. Она даст вам волшебное кольцо, если победить ее, но сама игра стоит 50 монет. Играть довольно просто, если знать, что делает макака, а уж об этом я вам расскажу. Для того, чтобы выиграть у нее в «камень, ножницы, бумага...», нужно всего лишь при помощи кнопок ↑ или ↓ изменить значок над



головой Алекса, чтобы он показал «бумагу» (растопыренная ладонь), так как горилла в первый раз показывает камень (сжатый кулак). Во второй раз она покажет (если будет ничья) бумагу, а потом ножницы.

Выиграв кольцо, выходим наружу. У нас всего шестьдесят монет, а для того, чтобы сыграть в следующий конкурс и выиграть пружину для прыжков (так называемого «козла»), нужны сто. Поэтому разбиваем один из двух сундуков, что стоят справа – в нем несколько монет, которые и добавят вам нужную сумму. Зайдя во вторую дверь дома, точно так же выиграйте у гориллы (она просто-таки бредит камнями) новый приз, и только после этого разбивайте второй сундук, что стоит справа.

Убив еще один автомобиль, вы сможете чуть правее пальмы пробить при помощи простых прыжков землю – здесь находится спуск в пещеру. Упав вниз, идите сначала налево и возьмите деньги в сундуке в нише, а потом, убив справа черного чудика, деньги в сундуке в центре пещеры.

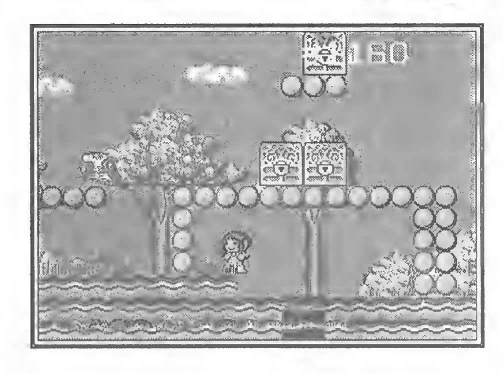
Теперь нужно идти вправо. Это можно сделать как по верху (запрыгнув с разбега на движущуюся платформу), так по низу, (разбив шарики, проползти по узкому проходу). Советую второй способ, если вы не хотите прямо сейчас же выбраться наружу из пещеры. На противоположной стороне стены прикончите нескольких чудиков и доберитесь еще до парочки сундуков с призами, среди которых будет и жизнь. Выбраться из пещеры можно по ступенькам – над стеной есть дыра.

Выбравшись наружу, прикончите автомобиль слева и затем можете при помощи скакуна забраться на шарики вверху, чтобы взять деньги в сундуке. Учтите, что синие шарики под напором скакуна разлетаются вдребезги. Идите вправо – в маленьком домике снова встретите гориллу с предрасположенностью к камням. Игра с ней стоит пятьсот монет, но вы выиграете волшебное ожерелье. В следующем здании – тот же макак, но на сей раз у нас уже не хватит на него денег. Если хотите, можете посидеть в уровне некоторое время, убивая то и дело появляющихся врагов, но толку от этого не много – заработаем посох в следующем уровне.

Prairie

Прикончив суслика, вылезающего из своей норки справа, зайдите в домик в самом начале уровня – там все та же макака, у которой все так же просто выиграть в «камень, ножницы, бумага». За это вы получите мотоцикл. Идите вперед и убейте навозного жука, что катит на вас шарик, – при помощи синих шаров это сделать очень просто. Двигайтесь дальше, уничтожая сусликов. Можете использовать для прохождения этого уровня мотоцикл – прерия довольно длинна. Но учтите, что мотоцикл не умеет проходить красные шарики, и вам придется их перепрыгивать. Мы же отправимся по прерии пешком.

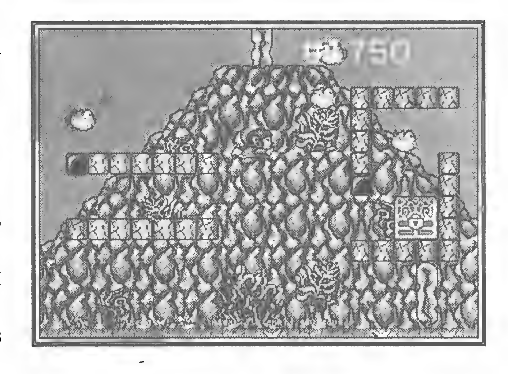
Добравшись до стены из шариков, за которой бродят два ежа, убейте их, когда те поднимутся с земли, и затем возьмите деньги в сундуках вверху. Пройдя еще дальше, вы



увидите грифа, летающего между шарами. Чтобы взять монеты, которые лежат в сундуке, придется стать на него(запрыгнуть сверху), и оттуда бить птицу. Далее в доме из шариков разбейте очередной сундук и под ним пробейте себе путь в пещеру. Свалившись вниз, вы найдете сразу три сундука слева. Прыгайте к ним по шарикам и, взяв монеты, затем идите вправо и прикончите жука. Теперь постарайтесь с двух красных шариков (они очень быстро обваливаются) запрыгнуть наверх вправо – здесь, помимо двух сундуков с деньгами, вы сможете взять дополнительную жизнь, пробив перед коричневым сундуком яму. Если сейчас это не произошло, проползите внизу и прыгайте к сундукам по костям справа, предварительно разобравшись с ежом и жуком. Прыгайте вперед по костям и скоро доберетесь до выхода, возле которого найдете еще один сундук.

Выбравшись наружу, разгромите шарики с любой стороны от выхода, заберитесь наверх и разбейте два сундука с деньгами. В коричневом сундуке вверху – бомбы, его брать не стоит, если не хотите отправиться на кладбище. Идите вперед, уничтожая сусликов и птиц и пробираясь через дебри шариков и сундуков, вы скоро доберетесь до домика. Внутри него сидит все та же макака, но теперь у нее новый хитрый прием: она вместо камня показывает ножницы! Соответственно, теперь вам нужно выступить в роли примата. В награду получите вертолет, а потом сможете завершить уровень.

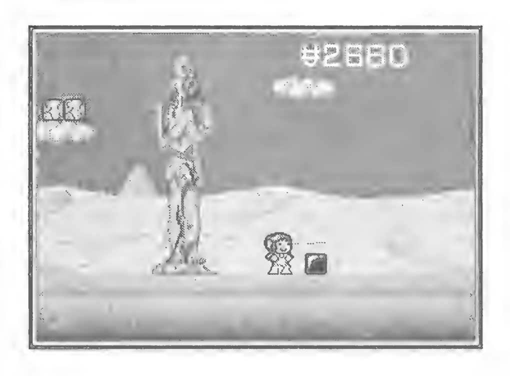
Splashy Sea



Чтобы взять денежку в сундуке справа вверху, вам придется попрыгать на скакуне, причем довольно осторожно, чтобы не свалиться в воду. Далее спускаемся в подводное царство – слева в углу внизу есть сундук, такой же – правее в колпаке. Еще правее, в форме коричневого кирпича – вход в дом с макакой. На сей раз обезьяна показывает лист бумаги, и, выставив ножницы, вы сможете выиграть волшебный посох.

Двигайтесь вперед, собирая монеты в сундуках над поверхностью воды и под ней, и опасайтесь надувных рыб и черепах. Среди этих врагов вам встретится и большая белая рыба, убив которую, вы сможете получить целый мешок денег. Учтите, что, выпрыгивая из воды, нужно иметь в виду возможность появления внизу, в том месте, куда вы будете падать, врагов. Также аккуратно прыгайте по синим шарикам над водой. Спрута, который вам встретится на пути, проще всего обойти стороной, не попадаясь на глаза.

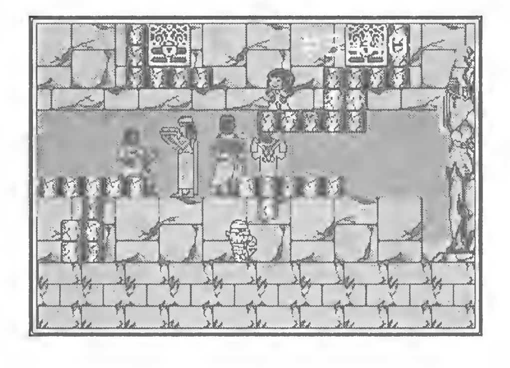
Scorpion Desert



Идите вперед и, разобрав пирамиду из камней, возьмите деньги. Прикончив скорпиона, что ползает справа, двигайтесь дальше мимо статуи. Как только увидите возможность забраться вверх – используйте ее: здесь гораздо прибыльнее путешествовать поверху, так как там полно сундуков. Но не забывайте и про подножный корм. Обратите внимание также на скорпионов, живущих в воронках – их нужно перепрыгивать, чтобы не попасть им на обед. Советую для того, чтобы было удобнее двигаться вперед и разбивать не только сундуки кирпичи, но и головы врагов, использовать магическое кольцо, которое дает возможность бросать файерболы на большое расстояние.

Добравшись до пирамиды, вы сможете завершить уровень.

Pyramid

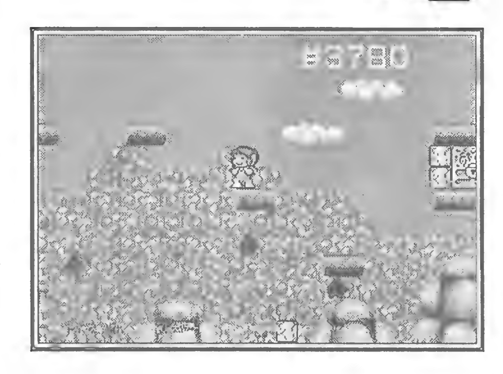


Двигайтесь вперед и, прикончив мумию, заберитесь внутрь пирамиды из кирпичей, разбивая те, что красного цвета. Это трудно (от черных кирпичей вы отскакиваете), но постарайтесь добраться и до коричневого сундука в ее вершине – там лежит магическое ожерелье. Дополнительную жизнь возьмете в сундуке над пирамидой.

Двигаясь дальше, пробирайтесь по катакомбам, уничтожая мумий и скорпионов и разбивая кирпичи. В двух коричневых ящиках с мумией рядом, что стоят вверху, ничего, кроме бомб, нет, поэтому смело шагайте дальше, не обращая на них внимания. Довольно скоро вы доберетесь до конца уровня, но перед тем как взять очередной кристалл, должны будете сразиться с королевой Оазиса в известную игру. Особенностей здесь не много, но все же есть: с ней придется играть два раза, но оба раза королева показывает одно и то же – ножницы. Завершив мини-игру, возьмите кристалл и окончите уровень.

Hiho Forest

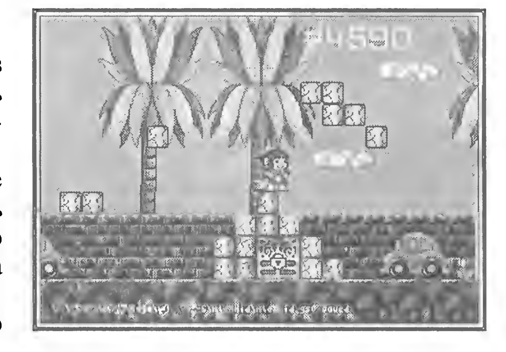
Для начала, советую вам установить файерболы: здесь слишком много дровосеков, которые размахивают перед собой топорами и из-за этого делаются довольно сложными для убиения. Замочив первого из них, прыгайте вверх по деревяшкам – слева будет сундук с деньгами, а справа – коричневый сундук с волшебным ожерельем. Правда, для того чтобы его взять, вам придется сначала прыгать на бревно справа, так как то, что слева около сундука, обваливается. Но и даже тогда это будет очень сложно.



Скоро вы спуститесь вниз и, пройдя вперед, доберетесь до переправы через красное озеро. Нужно стать на бревно и на нем достигнуть противоположного берега, отбиваясь от ос. На другом берегу найдете коричневый сундук. Не разбивайте его, потому что ничего, кроме бомб, там нет.

Добравшись до коричневого сундука, вкопанного в землю, разбейте площадку перед ним и, взяв жизнь, ползите вверх по платформам. Слева и справа вы найдете по денежному сундуку и сможете на плавающей платформе пробраться дальше вправо (где по пути найдете еще один мешок с деньгами). Спрыгнув на очередное бревно, не идите вниз – ничего хорошего, кроме четырех монет, там нет. Двигайтесь дальше по бревнам, отбиваясь от ос. С последнего бревна прыгайте вниз. Не разбивайте сундук в земле – там бомбы, а идите дальше вправо и найдете медведя. С ним вам придется играть в уже известную бодягу. Мишка использует знак «бумага», поэтому вам только остается показать ножницы и закончить уровень.

Tropicstown



Снова возвращаемся в город, на сей раз здесь немного больше деревьев и врагов, но суть от этого не меняется. Хорошо, кстати, что домиков здесь так же много, как и деревьев.

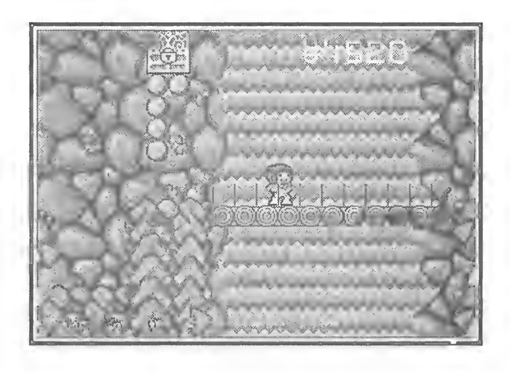
Разобравшись с парой машин, можете сходить в первый попавшийся дом – здесь макака предложит вам сыграть на скакалку, но не предложит «камень», по старой памяти, а попробует сделать вас при помощи «бумаги».

Пройдя вперед и уничтожив несколько миниатюрных вертолетиков, вы доберетесь до коричневого сундука. В нем ничего, кроме бомб, нет, но вот машина рядом даст вам монету. Теперь идем (если, конечно, у вас еще нет этого предмета) в следующий дом, чтобы получить мотоцикл. Обезьяна делает «ножницы», и обмануть ее можно запросто. В следующей дверке того же дома вы сможете получить посох, если покажете обезьяне бумагу (у нее, в свою очередь, будет камень).

Двигаясь дальше и собирая монеты в сундуках и оставшиеся после врагов, вы доберетесь до очередного дома. Здесь вам придется показать камень, для того чтобы получить волшебный плащ. С его помощью вы становитесь невидимым для врагов, и они не могут вас ударить.

Чтобы взять монеты в двух сундуках вверху на платформе, нужно попрыгать на черном камне до тех пор, пока он не подбросит вас достаточно высоко. В следующем домике вам нужно будет показать ножницы, для того чтобы выиграть у обезьяны магическое кольцо для файерболов. Но стоить это будет пятьсот единиц.

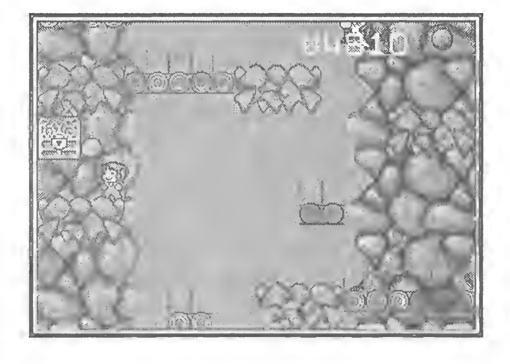
Rock Mountain 1



Идем вперед и, разобравшись со скорпионом, запрыгиваем наверх и берем монеты в сундуке. Теперь лучше не спускаться назад, так как там появится прикольный старикашка, косящий под тибетского монаха, и будет делать всяческие пакости типа внезапного исчезновения и еще более внезапного появления в непредсказуемом месте. Прыгаем на уступ впереди, и, взяв мешок с деньгами в сундуке справа, запрыгиваем (со скорпионом лучше не связываться) на плавающую платформу, и едем вправо на стену.

Соблазнов в горе много: она содержит несколько различных уровней, расположенных один над другим, на каждом из которых есть свои преимущества и свои же опасности. Можно либо спуститься на пару ярусов ниже и двигаться там, либо идти по прямой, но, в конечном счете, вам все же придется выбраться на средний уровень и двигаться там. Просто шуруйте вперед, собирая призы и не обращая внимания на доставучих старикашек, а также вовремя расправляясь со скорпионами и тому подобной нечистью. В конце концов, вы придете к главному старикану уровня, с которым придется играть в «ладушки», простите, «камень и что там еще...». Старикан покажет ножницы, поэтому вам придется пользоваться камнем.

Rock Mountain 2

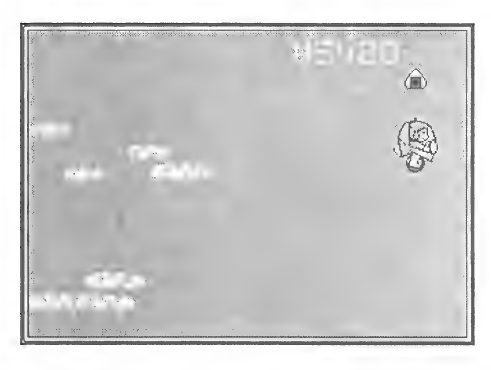


На сей раз нам придется подниматься вверх по высокому жерлу вулкана. Но враги, в основном, те же – стервятники, скорпионы и падающие камни. Но для начала нам придется сходить в пещеру с левой стороны колодца. Здесь сидит обезьяна, у которой вы сможете выиграть вертолет, показав «бумагу». За игру придется выложить аж двести баксов, но если вертолет вам нужен, то, думаю, это просто необходимо сделать.

Далее совершим умопомрачительный прыжок на черном камне в левой части дна вверх, для того чтобы разбить здесь на уступе сундук с монетами. Дождавшись, когда справа упадет камень, по мосткам перебираемся на противоположную сторону и забираемся вверх, по пути сбив в полете ногой стервятника. При помощи красных шариков запрыгнув наверх, где вас ждет еще один стервятник и мешок с деньгами в сундуке, сядьте на двигающуюся платформу и езжайте вправо на уступ. Подпрыгнув вверх, ударьте синий шарик, чтобы он отлетел влево. Теперь прыгайте влево на красный и далее по таким же платформам, собирая призы, двигайтесь наверх. Добравшись до мостика, не попадитесь на глаза противному старикашке с посохом. Ползите выше по камням, при

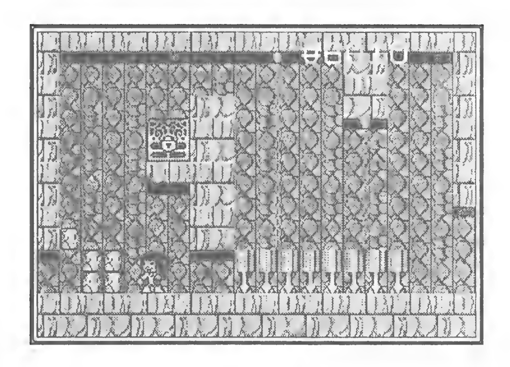
желании разбираясь с призами. Чтобы взять сундук слева над мостиком, нужно пнуть синий камень к нему и затем, став на создавшуюся таким образом платформу, разбить его. Дальше скачите вправо по мостику и маленьким бревнам, разбивая сундуки и уничтожая настырных стервятников. Добравшись до двух платформ с камнями черного цвета, двигайтесь вправо, только быстро, чтобы не попасть под раздачу камней и стариков. Отпрыгнув от камней, убейте скорпиона и забирайтесь выше – вы пришли к концу уровня. Кстати, чтобы взять приз в коричневом ящике внизу слева, можно схитрить при помощи скакуна: поставить его и прыгнуть на ящике, а когда тот взорвется и Алекс отпрыгнет, быстро убрать скакалку.

To the Sky



Ну а теперь полетаем. Уровень довольно простой, если не считать того, что вам придется управляться в нем без посторонних подсказок: Алекс усаживается в вертолет и летит между всяческими врагами, коих здесь полно, вперед. В основном враги – это вражеские дирижабли и мелкие вертолетики. Позже появляются и неактивные враги, в виде красных шариков, на которые также нельзя опираться. Единственное, что я вам могу посоветовать здесь – летите внизу, там, если двигаться вдоль нижней границы, и врагов меньше, и платформ нет. Довольно скоро вы доберетесь до выхода из уровня (он вверху).

Sky Castle

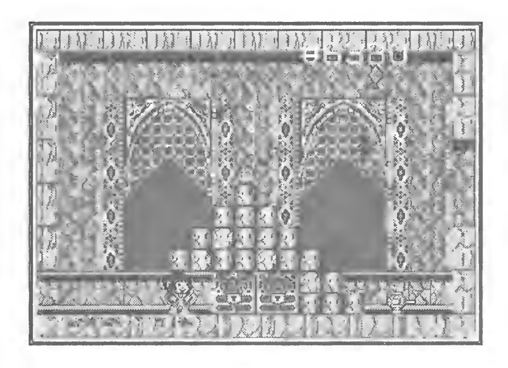


Очень интересный уровень, довольно забавный и ложный. К тому же весьма запутан и состоит из множества самых разнообразных комнат и ходов. Вам придется познакомиться с целой кучей новых врагов и освоить несколько новых операций.

Для начала, в замок нужно войти. Идите вправо – и вы окажетесь в прихожей, пройдя правую границу экрана. На вас двигаются три игрушечных солдатика, не нервничайте, просто пните в их сторону оранжевый кирпич, что лежит на дороге, и вся орава превратится в монеты.

При помощи черных камней в следующей комнате отпрыгните вверх, чтобы взять монеты в сундуке на уступе. После этого вы можете выбрать один из двух путей: вниз или вправо. Советую взять правый, так как попав на него, вы не только соберете призы, но и в конце концов все равно окажетесь на нижнем ярусе. В том случае, если хотите взять монеты в трех сундуках сразу, идите вниз – в тупике, убив двух заводных роботов, сможете пополнить свой кошелек, но потом все равно придется возвращаться назад и

идти вправо. Взяв в соседней комнате на колючей платформе деньги в сундуке, идем вниз на спуске.

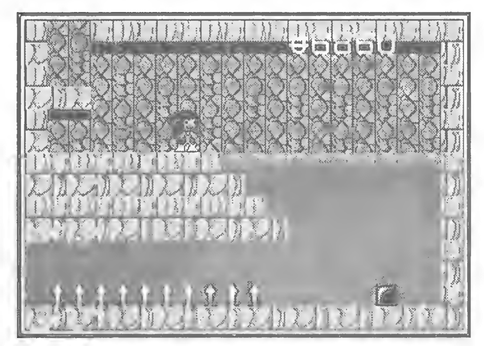


Став на кирпич, прыгайте за жабу и там бейте ее ногой. В коричневом сундуке возьмете жизнь. Теперь вам нужно вниз и вправо, но я предлагаю сходить еще раз влево – там также есть несколько призов. Только, взяв монеты в сундуке, не идите дальше – слева всего лишь выход из замка на скалу. Возвращаемся назад к жабе и идем вправо, разбив перед этим камни. В следующей комнате, отпрыгнув от черных камней, возьмите монеты в сундуке и затем ползите влево вверх. Обратите внимание, что у левой стены вверху будут колючки, поэтому прыгайте вправо. Взяв сундук и здесь (или не взяв, это нужно делать при помощи маленького прыжка, который не у всех получается), идите вправо мимо колючек и запрыгните при помощи черных камней вверх. Пройдя влево, вы обнаружите комнату с колючими платформами, которые опускаются вниз. Вам нужно либо быстро пробежать вперед (влево) и разбить там кирпичи, либо так же быстро прыгать по платформам, либо потом применить скакалку. В любом случае, у вас всегда есть возможность выйти и снова зайти в комнату.

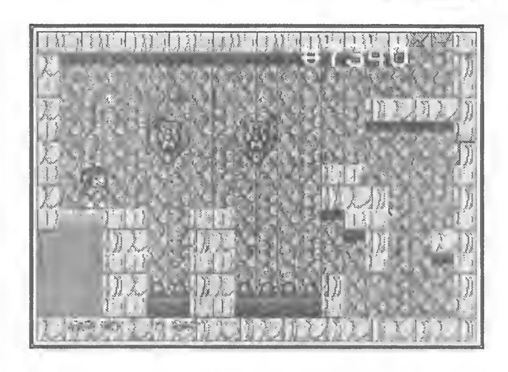
В следующей комнате придется сразиться с двумя мышками. Они бегают по маленьким платформам. Для того чтобы убить правую, нужно стать слева под ее платформой и подпрыгнуть. Запрыгнув затем с разбега на уступ, пересеките водное пространство (сундук вверху не разбивайте, там бомбы) и укокошьте еще одного грызуна (для этого лучше лечь на уступ).

Попав в следующую комнату, вы будете должны перебраться на противоположную ее сторону при помощи плавающей платформы. Для этого станьте под нее и прыгайте вверх, когда та окажется слева. Чтобы взять сундуки, придется немного попрыгать: правый берется при помощи черных камней, а левый – как при помощи платформы, так и с помощью путешествия из правой части комнаты в левую через верх по камням.

Далее, зайдя в очередную комнату, соберите монеты в сундуке и затем опустите при помощи рычага (справа вверху, прыгнув на него) платформу, по которой потом переберетесь на другую сторону комнаты. Поднявшись выше, станьте возле черных камней и разделайтесь с солдатиками, марширующими на вас.



В следующей комнате вас ждет ловушка. Разбивая камни, чтобы добраться до призов, учтите, что под вторым сундуком находится проваливающийся пол. Чтобы собрать все призы и не свалиться на ярус ниже, делайте это осторожно и, как только второй мешок с деньгами будет открыт, зацепите его и шу-



руйте назад. Придется перебираться через кирпичи поверху, опасаясь врагов. Разделавшись с ними, пройдите вправо. Здесь еще одна ловушка, но уже другого характера. Как только следующая комната загрузится, быстро бегите вперед, не прыгая через колючки (Алекс сам перескочит через них), но подскочите через огонек на пути. Вам нужно успеть пересечь комнату, прежде чем опустится колючая платформа сверху.

Оказавшись в комнате с мышами, станьте на первый столбик и, убив двух мышей, быстро прыгайте вправо наверх к рычагу. Открыв ворота, спуститесь вниз, когда третья мышь будет справа, и пройдите дальше. В очередной комнате с разбега прыгайте к дальнему сундуку и, быстро разбив его, отойдите вправо, пока пол под вами не разъехался. После этого сигайте вниз, прижавшись к правой стене, пока не долетите до уступа. Чтобы не свалиться с него (уступ обрушивается), прыгайте сразу вправо. В комнате убейте двух мышей и разбейте ящики (в коричневом – бомбы). Войдя в дверку, вы сможете сыграть с обезьяной на волшебный плащ. Она покажет ножницы, вам останется только применить против нее камень. Кстати, стоит это удовольствие двести баксов.

Выбравшись из комнаты назад, прыгайте вниз. Если сплавать влево и подняться вверх по ступенькам, можно взять монеты в ящике наверху. Только будьте осторожны, когда будете возвращаться назад – вы, наверное, заметили штырь внизу слева. Разобравшись, что и как вам делать, плывем вправо. Старайтесь плыть по верхней границе воды, так как в следующей комнате внизу будут колючки. Собрав призы и укокошив жабу, ползем вверху по ступенькам слева. Здесь придется применить скакуна, для того чтобы перебраться вправо через стену. Путь наверх слева ведет в комнату, где мы уже были. Взяв приз в сундуке, идем направо в следующую комнату.

Ползем вверх. Увидев рычаг, прыгайте на него и, как только платформа слева поедет вниз, прыгайте на нее и оттуда быстро вверх вправо на уступ. Прыгайте влево и идите вперед. В комнате прыгайте на уступ слева и при помощи скакалки прыгайте выше. Теперь убираем ее, и прыгаем по ступенькам (они обваливаются), и в следующем помещении проходим по лабиринту, обойдя огонек и убив двух солдатиков. Скоро вы попадете в очередную комнату.

Здесь спуститесь вниз, чтобы задействовать рычаг. Потом, при желании, по платформе (обратите внимание на штыри над ней) переберитесь на противоположную сторону и идите вниз. Свалившись вниз, быстро прыгайте на рычаг на полу, чтобы остановить платформу слева, которая закрывает выход. Затем идите под нее. Идите вниз по черным камням и спуститесь ниже на уровень. Спустившись до пола, ползите за призом в сундуке, а затем идите еще ниже мимо мыши. Убив заводного робота, возьмите приз в сундуке, а потом при помощи рычага откройте проход вниз. Спрыгните в яму и, убив лягушек, соберите призы. Разбив в правом нижнем углу пол, вы проберетесь еще ниже и сможете добраться до воды. Сундук внизу можно взять, если разбить правую грань камня над ним. Двигайтесь вперед, перепрыгивая ямы, и войдите в воду.

Проплыв мимо колючек, соберите призы, убейте солдатиков и идите влево в проход. Здесь нужно нажать рычаг и быстро отбежать в сторону, чтобы вас не накрыло колючками. Забравшись, идите нижним путем и пробейте под ящиком, встроенным в ступеньки, дыру (немного левее), чтобы взять приз. При помощи платформы пересеките комнату (ящики не бейте, в них бомбы) и войдите в следующий проход. Здесь нужно быстро пробежать влево и проползти под кирпичами, пока вас не прижало стеной (ящик брать не пытайтесь, не сможете). Не проще и следующая комната – вам нужно как можно быстрее прыгнуть под колючку и еще быстрее пробежать под ней и проползти влево. После этого уже двигайтесь вперед, разбивая камни. Взяв приз в сундуке (или не взяв), идите влево в проход.

Убив мышку, возьмите жизнь внизу и пройдите на следующий ярус. Идите влево к выходу из замка и заходите в большие ворота, если хотите выиграть плащ (за пятьсот баксов). Для этого нужно будет показать ножницы (макак покажет бумагу). После этого идите вправо, уничтожая врагов до тех пор, пока не доберетесь до развилки слева, ведущей назад по верхнему пути. Сходите вправо по нижнему пути, чтобы взять призы в двух сундуках (на верхнем пути ничего, кроме бомб, нет). Избежав встречи с мышами, вернитесь в предыдущую комнату и, собрав призы, идите влево по верхнему ярусу.

Прыгнув на рычаг, разберитесь с двумя солдатиками и пройдите в комнату с тремя огоньками. Дождитесь, пока тот, что ползает, приблизится к правому, и перепрыгните оба сразу. Перепрыгнув еще один (делайте это со ступеньки, на которой располагается он сам), поднимитесь вверх и быстро нажмите рычаг слева над вами, чтобы остановить стену. Разбив камни, пройдите в следующую комнату, нажмите первый рычаг (это можно сделать и ударом) и пройдите в открывшуюся дверь. Вас ждет босс игры.

Финальный босс



Не пугайтесь, вам не предстоит драться с этим шестируким бандитом, а всего лишь сразиться с ним в «камень, ножницы, бумага». Но зато если вы проиграете, начнете игру в последней части замка, у развилки. Не уверен, существуют ли другие комбинации действий босса, а мне он показывал следующее: камень, ножницы, а потом... потом была бойня!!!

А теперь вам предстоит и сразиться с боссом. Битва довольно трудная, если не знать, что делать. Установите скакалку и на ней прыгайте по голове босса – несколько попаданий в рот врагу, и тот будет сражен. После этого вас ждет счастливый папаша, который, кстати, находился все это время в добром здравии, и тому подобные прелести. Также в качестве безопасного пути можно избрать сражение в волшебном плаще.

ALIEN 3

ЧУЖОЙ 3

Acclaime/Probe/Arena Entertainment • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Игра создана по мотивам широко известного одноименного фильма. Вряд ли найдется человек, который не смотрел этот культовый фильм или хотя бы не слышал о нем, и не представляет себе его сюжет. Игра, в своих основных сюжетных линиях, полностью копирует идею фильма, не менее сильно держит вас в цепких лапах напряженности и заставляет судорожно жать на кнопки. Пальцы дергаются и не реагируют на нервные импульсы даже после первого прохождения, второго и далее. Очень, знаете ли, напрягает, когда на вас скачет огромное инопланетное чудовище, а возможности игры не позволяют быть особо расторопным.

Отважная лейтенант Рипли, завоевав миру свободу в предыдущих двух сериях, в силу наличия немалого опыта в этом деле, отправлена (по собственному согласию, кстати) на инопланетную тюрьму землян FURU 161, с которой потеряна связь. Как предполагает командование, ничего особенного там не случилось, но, на всякий случай, лучше послать туда Рипли (вдруг что серьезное?). Прилетев на планету-тюрьму, она находит ее опустошенной, вместо заключенных – какие-то жуткие коконы, и толпу рыскающих по станции монстров. Рипли с ходу берется за освобождение первых и уничтожение вторых, не подозревая, во что ввязалась – ведь в финале ей предстоит встретиться с главным Чужим, породившим остальных.

Меню игры

Заглавие игры содержит два входа – собственно загрузка игры и вход в окно опций. В OPTIONS можно установить такие параметры, как количество жизней (попыток), уровень сложности (легкий, нормальный, трудный), кнопки управления, музыкальное сопровождение, а также прослушать те звуки, которые будут услышаны вами по мере прохождения игры.

tries – количество попыток от 1 до 9

difficulty – уровень сложности (normal – нормальный, easy – легкий, hard – трудный)

control – установка кнопок джойстика (select – переключение оружия, fire – стрельба, jump – прыжки)

music – прослушивание звуков игры

sound – установка музыкального сопровождения

Меню экрана

Это меню показывает основные параметры и свойства игры и героя. Левый верхний угол содержит сведения о количестве набранных очков, вверху посередине экрана в нижней строке – время, за которое нужно спасти всех пленных в этом эпизоде, под ним – количество пленных. В правом верхнем углу находится радар, показывающий, по мере приближения, коконы, в которые замурованы пленные. Полоса ENERGY в правом нижнем углу отображает количество энергии, которой обладает



Рипли, а оконце в левом нижнем углу – установленное оружие и количество боеприпасов к нему.

Управление



Кнопка А – перестановка оружия;
Кнопка В – стрельба;
Кнопка С – прыжки;
↑/↓ – передвижение по лестницам в бункерах и вентиляционных шахтах, передвижение на лифтах и подъемниках;
↑ – открытие дверей.

Прохождение

На каждом этапе лейтенанту Рипли отводится определенное количество времени для его прохождения, в течение которого нужно отыскать всех пленных, заключенных в коконы в этом эпизоде. После того, как все они будут собраны, нужно отыскать выход из эпизода, спрятанный, по обыкновению, в самом дальнем углу хитросплетений бункеров и вентиляционных шахт. Лишь тогда, когда вы освободите всех пленных на этом этапе, дверь переходного шлюза откроется.

Для осуществления миссии Рипли получает в начале каждой зоны (состоящей из нескольких этапов) боеприпасы к оружию:
огнемет – 80;
ружье с разрывными патронами – 50;
гранаты – 40;
автомат – 99.

На протяжении игры быстрее всего расходуются боеприпасы к автомату (2-3 патрона за очередь – одно нажатие кнопки) и огнемету (3-4), поэтому старайтесь равномерно использовать их. Разрывные патроны, напротив, расходуются медленно, но и используются соответственно, ими лучше стрелять с расстояния. К тому же всегда имейте в запасе несколько разрывных патронов для открывания дверей. Гранаты более всего пригодятся в вентиляционных шахтах и на лестницах. Не стесняйтесь подбирать недалеко лежащие от вас аптечки, патроны и батареи к радару.

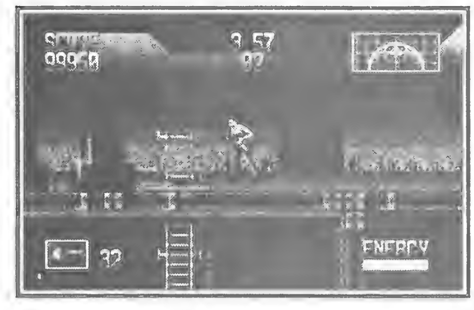
Вред герою наносят толпы чужих (чаще всего они ходят по одному на примерно равном расстоянии, но на последующих уровнях не редки будут встречи сразу с двумя, а то и тремя монстрами), внезапно набрасывающихся на Рипли, падающих с потолка и вылезающих из-под пола, но, кроме этого, лейтенант гибнет от падения на лопасти вентилятора или просто с большой высоты.

Уровень 1. Подземные бункеры

Эпизод 1: Mission (Задание)

Игра начинается на поверхности планеты, но продолжается это недолго – основная бойня развяжется под землей; ваша задача – найти и освободить пленников. Пройдя буквально несколько шагов вперед по поверхности, вы встретите первого врага, поэтому не расслабляйтесь, а, понемногу проходя вперед, простреливайте расстояние впереди себя разрывными патронами (выстрелите один и бегите за ним, потом опять).

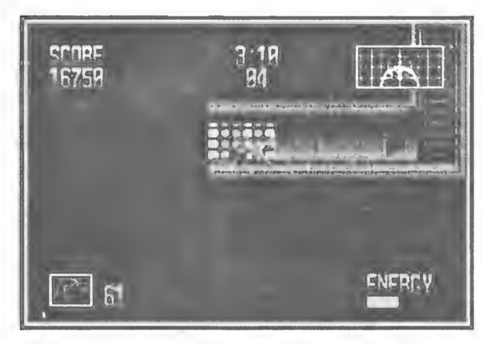
Все, что вам нужно здесь (наверху) сделать – собрать боеприпасы и батарейки (как только вы подойдете к ним, чтобы взять, появится чужой). Забрав три приза, спускайтесь по лестнице вниз до тех пор, пока не встанете на платформу. Под ней, хотя вы их не видите, ездят два подъемника. Подойдя к левому краю, спрыгните вниз по прямой, чтобы не промахнуться, иначе разобьетесь. На платформе доедете до нижней границы, спрыгните вправо и лишь после того уничтожьте двух врагов, бегающих возле. Затем откройте или разбейте дверь слева, поднимитесь наверх – там найдете боекомплект патронов, аптечку и первого пленника. Спустившись и пройдя направо, в углу бункера найдете второго, а когда подниметесь на втором подъемнике вверх – третьего. За ним дверь, открыть которую можно лишь с помощью разрывных патронов. Когда вы перепрыгнете три ямы, сможете войти в вентиляционную шахту. Там двигайтесь по первой развилке вверх, но будьте осторожны! Внезапно на вас выскочит чужой, и спасти от него сможет лишь заблаговременное простреливание тоннеля. Поднимитесь наверх и направо – попадете в другой бункер, где на вас нападет тварь, вылезшая из-под пола (лучше сразу сесть и стрелять из автомата). После ступайте наверх и найдите на поверхности еще один вход под землю. Спустившись туда, найдете пленника. Освободив его, возвращайтесь в покинутый бункер, входите в вентиляционную шахту и заползайте в бункер этажом ниже. Освободив пленника, не спешите спрыгивать вниз; подойдите к краю выступа и выстрелите разрывным патроном вперед, а потом прыгайте как можно дальше вправо. После освобождения очередного пленника (всего останется найти еще двоих) скатитесь по наклонной плоскости вниз и спуститесь в бункер, где встретите двух тварей и оставшихся пленников. Теперь проход в шлюз открыт – смело ступайте направо и принимайтесь за следующий этап.



Эпизод 2: Mission (Задание)

Когда заставка исчезнет, не ждите, пока рассеется темнота, и нажимайте ↓/B – сразу после загрузки вас будет поджидать чужой. Кроме него, в комнате сидит еще один, но о нем вы узнаете, если только дойдете до противоположного ее конца. В левой стене комнаты есть потайной проход в небольшую комнатку с призами и чужим на потолке. Чтобы попасть туда, нужно просто перепрыгнуть невидимую ступеньку. Стоя на ней, убейте врага и лишь потом спускайтесь за предметами. Затем спуститесь в комнату ниже за пленником, из нее поднимитесь по лестнице наверх, но не выходите из люка преждевременно. Подождите, пока чужой окажется над вами, и расстреляйте его. Пройдите влево и возьмите два предмета, не поднимаясь по крайней лестнице. Чтобы попасть наверх, нужно подниматься по предыдущей, и тогда вам не придется напрасно погибать на лопастях вентилятора. Поднимитесь еще раз на две комнаты вверх и пройдите налево, где, после того как убьете двух тварей, найдете пленника. Затем идите направо, после подъема в верхнюю комнату и поездки на платформе освободите еще одного, возвращайтесь назад и возле первого провала в перекрытиях спуститесь вниз, освободите последнего пленника. Стоя на этом месте, легко увидеть отверстие вентиляционного люка: возле него лежат две ярко-синие батареи радара. Попав в шахту,

можете сначала пройти немного вперед, чтобы взять в небольшой комнате предметы, но дальше нее не заходите, иначе на вас нападет чужой. Спускайтесь вниз, не забывая бросать под себя гранаты, и ползите влево и вниз – за темнотой найдете еще одну комнату с открытым переходным шлюзом.



Эпизод 3: Mission (Задание)

На этом этапе нужно освободить всего лишь пять узников, но избыток времени полностью компенсируется запутанностью поисков переходного шлюза и обилием монстров.

Одного из узников вы увидите сразу после загрузки игры, но не спешите его освобождать: не всякое добро может быть вознаграждено. Пусть первый станет одним из последних. Поднимитесь наверх и зайдите в следующий люк. В первой же комнате вы найдете пленника, тогда поднимитесь наверх и зайдите в следующий люк. Спуститесь на две комнаты вниз, спасите пленника, зайдите в соседнюю комнату и по выступам доберитесь до ее правого угла. Там найдете еще одного, затем возвращайтесь на поверхность и ступайте к первому люку, где оставили пленника. Спуститесь и спасите его, пройдите направо, перепрыгивая ямы с вентиляторами на дне, и опять спускайтесь вниз, пока не попадете в вентиляционную шахту. В шахте двигайтесь вниз до дна, потом направо – вы попадете в большую комнату с двумя подъемниками. Станьте на левый край последнего подъемника и, только когда он довезет вас до потолка, спрыгивайте на выступ платформы. Если вы станете посередине платформы, либо попытаетесь спрыгнуть с нее до достижения потолка, на вас свалится чужеродная тварь. Пройдя до следующего отверстия вентиляционной шахты, полезайте в него и не делайте до этого ничего, так как на потолке комнаты притаились враги, и малейшее ваше лишнее движение (прыжок, например) спугнет их. В шахте, опять же, лезьте вниз до развилки двух дорог, в конце каждой из которых обозначен вход в комнату. В левой комнате найдете оружие, правая же – переходной шлюз.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

Да, это босс. А вы думали, все так просто? Эта огромная тварь на двух ногах даст вам понять, что нет. Основная стратегия в борьбе с ней – сделать в ее направлении как можно больше выстрелов и не попасть под слизь, разбрасываемую ею. В самый критический момент, если вы, конечно, до него доживете, на пол упадет аптечка, и вы сможете подкрепить свое здоровье. Кроме того, падает на пол и оружие.

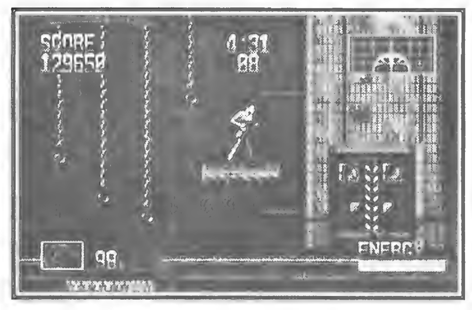
В поединке с Хранителем используйте разрывные пули – они наносят наибольший урон врагу.

Уровень 2. Административные блоки

Эпизод 1: Mission (Задание)

По всей видимости, уровень составляют административные блоки, ранее предназначавшиеся для проживания начальства и обслуживающего персонала. Теперь это арена сведения кровавых счетов между Рипли и чужими. Вокруг развешаны туши убитых животных, по стенам – кровавые подтеки, мерзкие твари выпрыгивают и вы-

ходят из самых неожиданных мест. Из врагов добавляются личинки, выпрыгивающие из коконов и способные отобрать у вас всю жизнь.



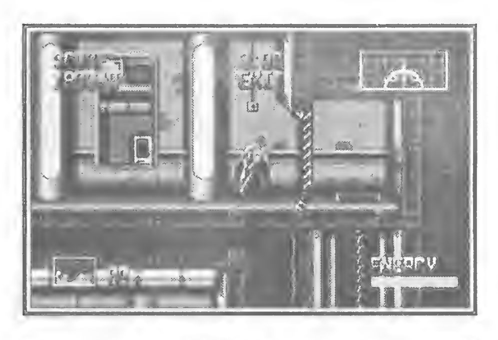
По сравнению с предыдущим уровнем, начало выглядит более впечатляющим: у вас всего пять минут на то, чтобы разыскать аж целых девять пленников и выход. Времени как раз только на это и хватает. В принципе, ни на что большее оно и не понадобится – все предметы лежат по пути следования, а потайных комнат нет (по крайней мере, в поле зрения, на более серьезные изыски время тратить жаль).

Начинаем игру в верхней левой комнате эпизода, где уже есть один пленник и две аптечки, но начало игры только выглядит заманчиво легким. Освободите пленника и попытайтесь перепрыгнуть одну из аптечек – в критический момент на обратном пути ее можно будет взять. Спускайтесь в находящуюся ниже комнату и, как только сойдете с лестницы, вдавливайте кнопку огня, чтобы убить появившегося справа врага. Пройдя через комнату, поднимитесь наверх к наклонной платформе, но не вздумайте съезжать по ней – это причинит героине вред. Не повредиться можно, если прыгнуть вниз. Дойдите до правого угла комнаты и поднимитесь вверх на лифте. Вверху притаился чужой, но если вы не сделаете лишних движений, он не появится, пока Рипли не спустится по лестнице вниз за пленником. Но и тогда его не нужно опасаться, так как он удалится в противоположную от вас сторону и спрыгнет вниз, где вы его уже не увидите. Вернитесь обратно на лифт и с него прыгайте влево, на платформу, осуществив прыжок с самого края. Вы окажетесь на полу рядом с наклонным спуском. Если не повезет и Рипли съедет с горки, придется трюк повторить. На этом месте дождитесь другого лифта, поднимитесь на небольшую платформу слева и осуществите еще один прыжок в том же направлении. Теперь вы достигли лестничного спуска. Двигайтесь вниз до упора и полезайте в вентиляционную шахту. После входа в очередную комнату спуститесь сначала вниз, в левую комнату, за пленником, затем пройдите в большую комнату справа, где поднимитесь на лифте до вентиляционного отверстия и войдите в него. Путь вверх ведет к еще одному пленнику, путь вниз ведет к приближающейся победе. Пройдя длинный коридор с помощью открытия дверок (кнопка ↑ рядом с пультом), поднимитесь наверх, но не спешите вылезать сразу на поверхность – там появится чужой. Убейте его и пройдите влево, где с помощью подъемника поднимитесь сначала на верхнюю правую платформу (два пленника), затем посетите нижнюю правую с помощью вертикально передвигающейся платформы (один пленник) и двигайтесь вправо. К этому времени у вас должна остаться в запасе примерно минута при недостаче одного пленника. В правом углу поднимитесь по лестнице. Вверху найдете последнего пленника и выход.

Эпизод 2: Mayhem (Разгром)

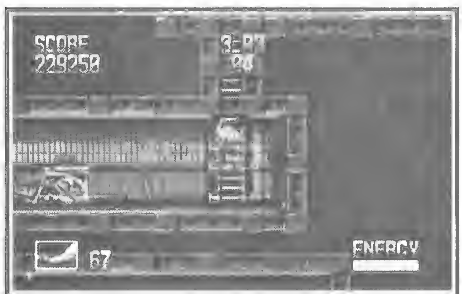
Уровень весьма упрощен тем, что здесь не нужно искать пленников. «Mayhem» специально предназначен для того, чтобы набрать недостающее оружие. Вы, конечно, можете с этой целью побродить по его этажам; для простейшего же прохождения предлагаю следующую схему.

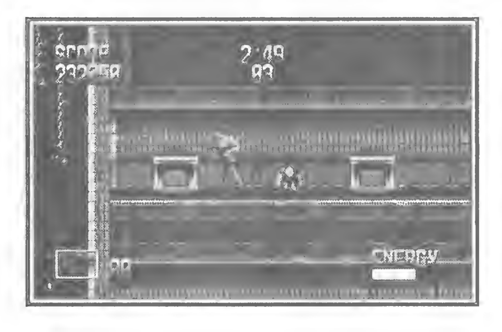
Появившись на верхнем этаже, пройдите его до конца и спуститесь на лифте на два этажа ниже, затем спуститесь по лестнице в комнату этажом ниже и опять езжайте на лифте, теперь уже до упора вниз, где по лестнице спуститесь вниз и сразу же напоритесь на двух тварей. Убив их, идите дальше и лезьте в вентиляционный люк, по которому попадете в комнату-коридор, перегороженную дверью. За дверкой мечется чужой. Как только он разобьет головой дверь, убейте его и идите дальше.



Эпизод 3: Mission (Задание)

Начинается в квадратной комнате. Аптечку, что лежит рядом, лучше оставить про запас – сейчас она все равно не нужна. Первый из двенадцати пленников находится во второй на вашем пути комнате, в левом углу, среди коконов чужих. После его освобождения двигайтесь влево до края платформы, перепрыгните на небольшой уступ и, обождав несколько мгновений, спрыгивайте влево вниз – враг уйдет, и вы беспрепятственно спуститесь за нужным вам пленником. Не соблазняйтесь на манящее вентиляционное отверстие – это всего лишь ловушка для вашего времени. Поднимайтесь наверх и идите в правый угол большой комнаты, где будет лестница. Поднявшись по ней наверх, вы тайным путем достигнете еще одного пленника. Без этого вам пришлось бы терять много времени на обход платформ. Освободив пленника, пройдите налево и спуститесь к той же лестнице, по которой, на этот раз, двигайтесь вниз. Первое помещение, которое вы встретите на своем пути – место перехода в следующий эпизод; вам оно пока что не грозит – сначала нужно собрать оставшихся восемь заключенных. Спуститесь по лестнице до самого дна, где увидите две закрытые двери. Правая ведет к пленнику, левая позволяет, после борьбы с несколькими тварями, взять две аптечки и патроны к автомату (комнаты замаскированы, и пройти в них можно, если перепрыгнуть невидимую ступеньку). Сделав это, поднимайтесь в вышестоящую комнату и идите налево, где будет еще одна лестница, выводящая в комнату с двумя пленниками и лестницей вниз. После ее прохождения вам предстоит самое сложное, на мой взгляд, испытание на этом эпизоде. Вы попадете в большую комнату, состоящую из шести основных отсеков, частично связанных между собой. По одному пленнику находится в левом среднем и верхнем отсеке, один в правом верхнем, и один пленник находится в нижнем левом, но чтобы







попасть туда, вам нужно постараться поймать момент и пересесть на горизонтально двигающуюся платформу. После того, как вы освободили последнего пленника, на вертикальном лифте возвращайтесь в среднюю правую нишу и двигайтесь по направлению к переходному шлюзу по маршруту: вверх – вперед – вниз – вперед – вверх – вперед. Перепрыгнув две ямы, вы окажетесь возле места отправления.

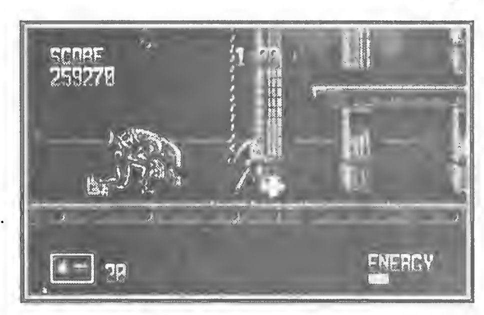
Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

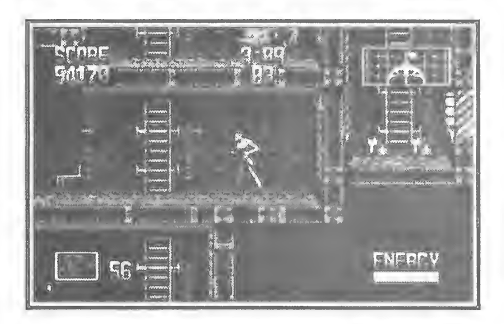
По своей сути, полностью повторяет первого Хранителя, с той лишь разницей, что имеет гораздо больше жизненной энергии. Чтобы хоть как-то обезопасить себя от его нападений, находитесь под какой-либо из двух платформ, и лучше всего в сидячем положении, периодически меняя расположение героини на один-два шага вперед или назад. Когда чудовище будет вне поля вашего зрения, сидите под самым краем платформы, когда же оно запрыгнет наверх, отойдите немного назад, чтобы при прыжке Хранитель не задел Рипли. Идеальным вариантом оружия будет винтовка с разрывными патронами, но подойдет также и огнемет. Последний наносит сильный вред врагу, но действует на небольшом расстоянии. Не забывайте во время боя подбирать падающие сверху аптечки и боеприпасы, иначе погибнете раньше босса. В целом он несложный, нужно лишь немного сноровки и умения.

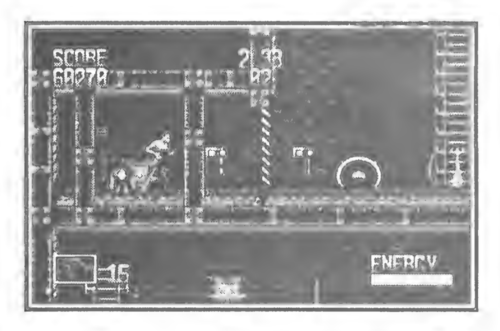
Уровень 3. Электростанция

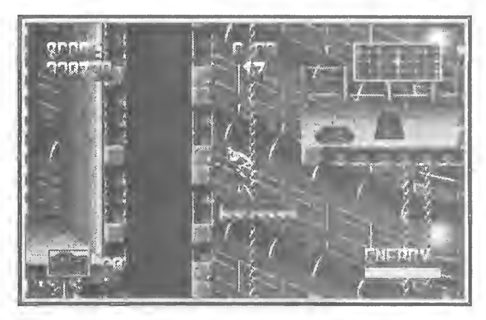
Эпизод 1: Mission (Задание)

Видимо, программисты решили подшутить над своими игроками. Игра упрощается до невозможного: несмотря на то, что количество пленников, которых необходимо освободить, не изменилось, прибавилось целых тридцать секунд времени. Не смущают даже невообразимые просторы эпизодов, ведь они проходятся на одном дыхании! Пленников чаще всего даже не приходится искать – они видны сразу. Честно говоря,

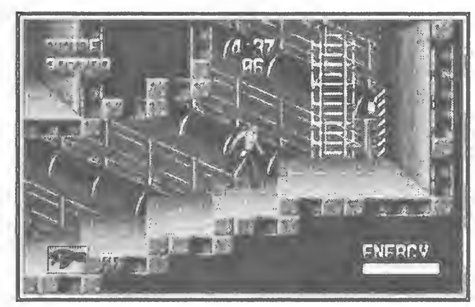








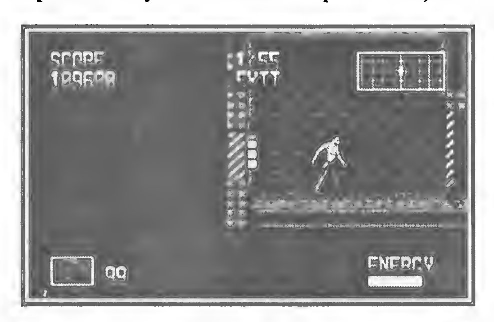
первый эпизод даже не замечаешь, как проскакиваешь – всего-то пройтись по этажам станции. Затрудняет игру только увеличившаяся сила монстров – многие из них даже разрывными патронами убиваются лишь со второго раза. Но, в общем, радует глаз сменившаяся обстановка.

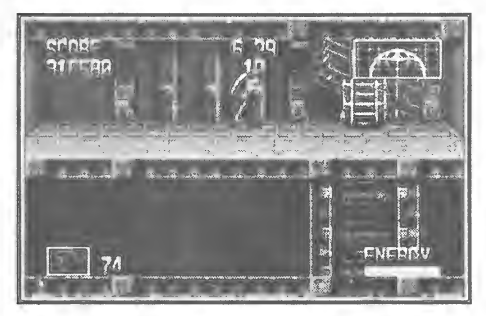


Итак, загрузка эпизода происходит почти на верхнем этаже полуразрушенной электростанции. Как всегда, пробраться нужно в самый отдаленный уголок здания.

Первая же лестница наверх ведет к призам – аптечке и топливу для огнемета. Там же сидят два злобных монстра, готовых разорвать Рипли на куски. Скорее всего, туда ходить не стоит. Тогда – вперед, навстречу другим, не менее ужасным монстрам.

Пройдя по этажу, на котором стоите, до последней лестницы, вы сможете подняться вверх и освободить первого пленника. Если спуститесь вниз по другой лестнице, найдете два боекомплекта патронов к автомату. Возвращайтесь к самой первой лестнице и спускайтесь по ней. Дойдя до платформы в оранжевую полоску, станьте и нажмите ↓ – это новая ипостась уже известного вам по предыдущим эпизодам лифта. С помощью лифта и лестниц спуститесь как можно ниже, пока не окажетесь перед дверью направо. Там вы освободите второго пленника и поднимитесь на лифте на правую сторону постройки. Поднимитесь в верхние комнаты и найдите там двух пленников, затем спускайтесь назад. На первом этаже постройки спуститесь на лифте вниз, и в первой комнате найдете двух пленников. Спустившись ниже, в небольшой комнате найдете сразу три аптечки, затем идите снова вниз. В самой нижней комнате, пройдя налево, поднимитесь и заберите в двух комнатах троих пленников. Затем возвращайтесь в длинную комнату, спускайтесь до коридора с дверьми. Их можно либо открыть, либо разбить разрывными патронами. Поднявшись вверх на три этажа, вы найдете выход. Когда будете ехать на лифте из второй комнаты в третью, повернитесь вправо, сядьте и, при подъезде к поверхности, нажмите кнопку стрельбы, чтобы убить чужого, засевшего прямо возле шахты подъемника.





Эпизод 2: Rescue (Спасение)

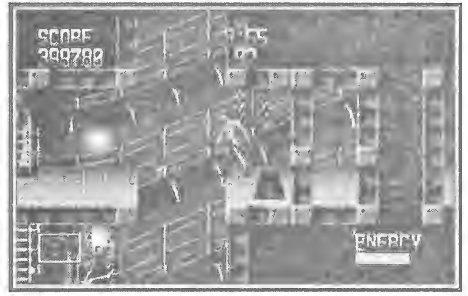
В эпизоде нет врагов! Но зато... Нужно собрать девятнадцать пленников за семь с половиной минут. Времени вполне достаточно, чтобы обойти все уголки.

Из комнаты, в которой начинается игра, спуститесь вниз, затем пройдите вправо до

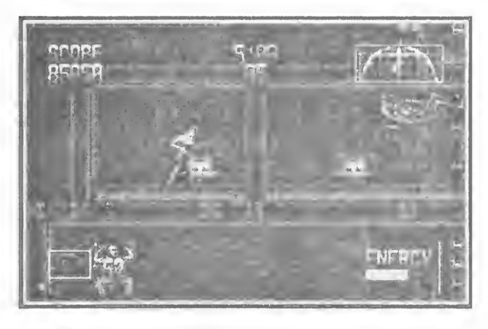


первой лестницы и с ее помощью попадите во вторую по счету сверху комнату, где освободите двух пленников. Спускайтесь еще ниже на одну комнату и прыгайте на лифт, при приближении к поверхности верхнего этажа перепрыгните на правую сторону, пройдите до тупика и поднимитесь на другом лифте вверх за очередным пленником. Когда вы спуститесь назад к первому лифту, у вас должно быть собрано уже четыре пленника. С помощью лифта переправьтесь на противоположную сторону и, передвигаясь вверх-вниз по комнатам, освободите еще четырех пленников. Спуститесь на лифте до платформы, возле которой ездит еще один подъемник, и с его помощью посетите сначала правую сторону здания, а затем левую. В нижней комнате найдете двух пленников. К этому времени вам останется освободить всего лишь двоих. Для этого поднимитесь с помощью двух лифтов наверх и, держась левой стороны, поднимайтесь и обследуйте две последние комнаты. Возле последнего пленника будет находиться переходной шлюз.

Эпизод 3: Mission (Задание)



На прохождение этого эпизода отведено шесть минут, за которые нужно освободить восьмерых пленников. Задача довольно-таки сложная, если учесть количество противостоящих вам врагов и протяженность самого эпизода. К тому же игра начинает немного хитрить – некоторые пленники спрятаны за пустыми стенами, и если специально их не искать, то можно запутаться в коридорах и остаться ни с чем.

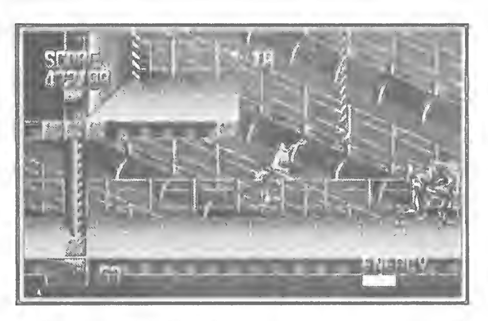


После исчезновения заставки сразу нажмите и удерживайте кнопку ←, и Рипли упадет на платформу с призами. В ином случае вы упадете на выступ ниже и не сможете их взять.

Пройдите влево и перепрыгните на уступ, а уже с него спрыгните вниз, прижимаясь к левой стороне – на уступе, куда вы попадете, находится первый пленник. Ступайте направо к лестнице и двигайтесь по ней вниз до комнаты с чужим, затем по левой стороне опять вниз на одну комнату. Оказавшись в ней, спуститесь по правой лестнице и потом на лифте, чтобы найти еще одного пленника. Поднявшись на лифте назад, перепрыгните на уступ слева и спускайтесь в нижнюю комнату. После того, как убьете чужого, подойдите к первой ступеньке справа и удерживайте кнопки →/↑ + B до тех пор, пока не уничтожите идущую сверху тварь. То же самое сделайте и на следующей ступеньке, а затем идите вперед к лестнице. Поднимитесь по ней в комнату и, после битвы с двумя монстрами, лезьте по правой лестнице наверх. С платформы, убив врага, двигайтесь налево к лестнице. В следующей комнате освободите пленника и смело идите дальше – до следующего пленника врагов вы не встретите. Оказавшись перед ямой, спрыгните в нее, прижимаясь к правому краю. На выступе освободите пленника. Из этого места

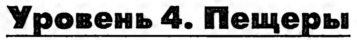
можно тайным путем попасть в соседнюю справа комнату, где освободить еще одного. Вернитесь после того назад и перепрыгните на противоположный выступ. По лестнице спуститесь до узкой комнаты в форме коридора, где на потолке сидит чужой. Пройдя в этой комнате в правый угол, по лестнице поднимитесь наверх в сетку и освободите пленника. Далее следуйте вниз и в правом углу комнаты пройдите сквозь пустую стену за последним пленником. Теперь ваш путь лежит наверх, к переходному шлюзу. В следующей комнате дождитесь лифта и поднимитесь к потолку. С лифта вам нужно попасть на правую платформу после того, как чужой с края ее отойдет вглубь. Спуститесь вниз – там вы найдете открытый переходной шлюз.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель)



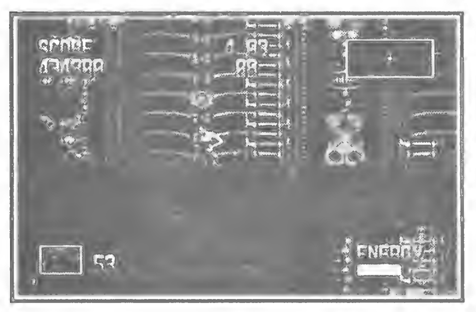
Такой же босс, что и в предыдущих двух уровнях, соответственно, немного посильнее. Стратегия борьбы с ним та же, что и с предыдущими. Если вы не будете выходить из-под выступа, времени и энергии вполне хватит, чтобы убить мерзкую тварь.

Кроме того, здесь можно немного прогуляться по платформам с помощью лифта. Переходной шлюз находится в правом верхнем углу.

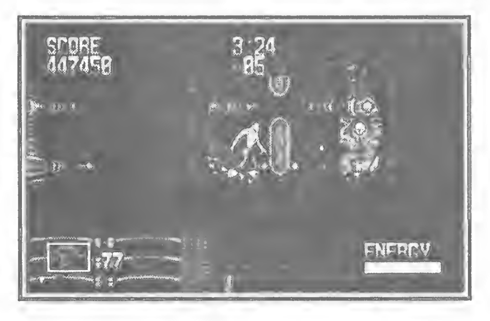


Уровень 4. Пещеры

Эпизод 1: Mission (Задание)



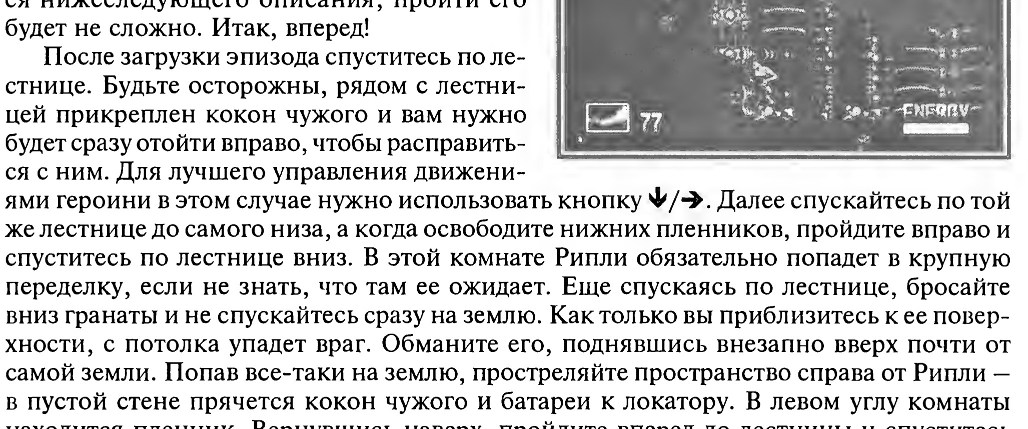
Рипли попадает в логово «чужых», где ее подстерегает масса опасностей. Снова коконы, множество тварей, запутанные ходы и вдобавок с потолка капает серо-коричневая жидкость, вредящая здоровью героини. Враг может выскочить из-за любого камня, и теперь вовремя заметить его мешает высокий уровень пола, поэтому нужно быть предельно внимательными.



После загрузки уровня не спешите двигаться вперед – можно попасть под капли. Дождитесь перерыва в их падении и пройдите сначала одно место падения, а в следующий перерыв другое, и сразу начинайте стрелять вперед, чтобы убить мчащегося на вас врага. Когда убьете его, идите осторожно между каплями к лестнице и поднимайтесь вверх. В следующей комнате вы, после того, как убьете чужого, освободите первого пленника и возьмете патроны к автомату. Поднимитесь по лестнице вверх до предела, где освободите еще одного. Прежде чем выходить с лестницы в очередную комнату, дождитесь, пока вылезет чужой, и после его смерти продвигайтесь дальше.

Когда освободите пленника в верхней комнате, спуститесь в комнату ниже и пройдите вперед до лестницы, спуститесь – сначала вниз. В двух комнатах, кроме коконов чужих, вы найдете двоих пленников, а третьего разыщете в предыдущей комнате за пустой стеной справа. Из той же комнаты поднимитесь вверх и, пройдя вправо, зайдите в вентиляционный люк. К этому времени вам останется освободить еще четырех пленников. В шахте двигайтесь по прямой до второго спуска вниз и спускайтесь до тех пор, пока не увидите выход. После выхода из шахты сразу садитесь и начинайте стрелять, затем идите вниз по лестнице и потом вперед до пленника. Освободив его, спускайтесь вниз до упора, освободите пленника справа и идите в противоположном направлении. Возле двух коконов поднимитесь в гору и пройдите в прямой коридор. В конце его найдете выход.

Эпизод 2: Mission (Задание)

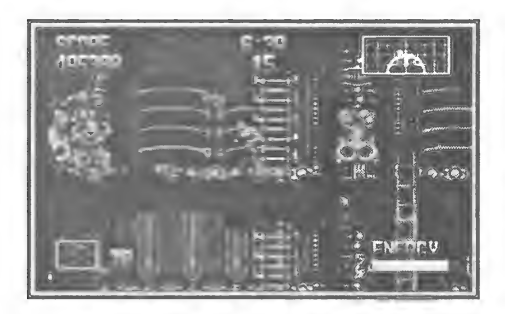


На первый взгляд, очень запутанный эпизод. За семь минут вам необходимо найти семнадцать пленников. Но, если придерживаться нижеследующего описания, пройти его будет не сложно. Итак, вперед!

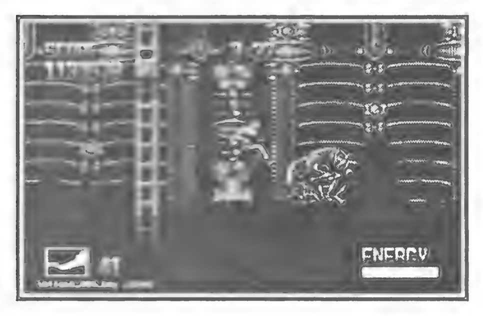
После загрузки эпизода спуститесь по лестнице. Будьте осторожны, рядом с лестницей прикреплен кокон чужого и вам нужно будет сразу отойти вправо, чтобы расправиться с ним. Для лучшего управления движениями героини в этом случае нужно использовать кнопку ↓/→. Далее спускайтесь по той же лестнице до самого низа, а когда освободите нижних пленников, пройдите вправо и спуститесь по лестнице вниз. В этой комнате Рипли обязательно попадет в крупную переделку, если не знать, что там ее ожидает. Еще спускаясь по лестнице, бросайте вниз гранаты и не спускайтесь сразу на землю. Как только вы приблизитесь к ее поверхности, с потолка упадет враг. Обманите его, поднявшись внезапно вверх почти от самой земли. Попав все-таки на землю, простреляйте пространство справа от Рипли – в пустой стене прячется кокон чужого и батареи к локатору. В левом углу комнаты находится пленник. Вернувшись наверх, пройдите вперед до лестницы и спуститесь вниз. В первой же комнате в правом углу найдете пленника. К этому моменту у вас будет собрано семь. Идите влево и спрыгивайте вниз. После путешествия по коридору (пустые стены, коконы чужих, практически не видные из-под фона подземелья) у вас на счету будет еще два пленника. По лестнице поднимитесь вверх и расправьтесь с чужим и двумя коконами рядом с лестницей. Чтобы коконы не убили вас, спровоцируйте сначала на атаку личинок (немного поднимитесь и, как только коконы начнут надуваться, опуститесь), убейте их, а потом уже и сами коконы. Пройдите право и возьмите патроны, в комнате наверху в этом же месте находится аптечка, а еще выше – пленник и чужой на потолке. В верхней комнате пройдите немного влево и найдите пленника, а затем вернитесь и поднимитесь по лестнице. Сделав все это, в двух верхних коридорах вы освободите оставшихся пленников и пройдете в шлюз.

Эпизод 3: Mission (Задание)

Начав игру, уничтожьте в комнате всех врагов и освободите первого из девяти пленников, затем поднимайтесь наверх и по мере продвижения в комнатах собирайте призы



и освобождайте заключенных. Дойдя до верхнего порога, пройдите влево. Если вы спуститесь вниз, найдете там очередного пленника. После этого возвращайтесь и двигайтесь вправо через пустую стену до лестницы, ведущей вниз. Когда вы вернетесь из этого похода обратно, к лестнице наверх, вам нужно будет освободить всего лишь четырех пленников. Поднимитесь в следующую комнату – там находятся два пленника, а еще выше – остальные. В правом углу этой комнаты находится вход в вентиляционную шахту. Зайдите в нее и двигайтесь все время прямо до выхода.

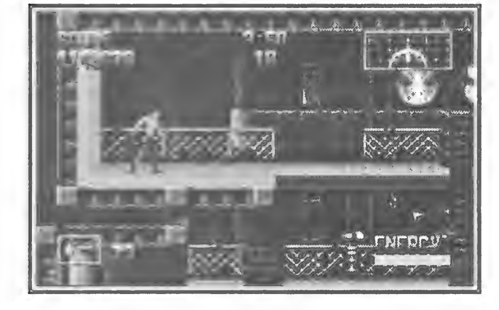


Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

В целом в этом эпизоде изменился только общий фон игры, остальное работает по старому принципу. Ну, разве что босс научился выпускать впереди себя струю зловонного пара, да стал посильнее. Используйте в борьбе против него проверенный трюк с уходом под платформу, а еще лучше – ловите момент, когда босс повернется к вам спиной и зашагает подальше от Рипли. Догоняйте его и стреляйте в это время в спину. Выход из эпизода находится на втором этаже пещеры справа.

Уровень 5. Сталелитейная фабрика

Эпизод 1: Mission (Задание)

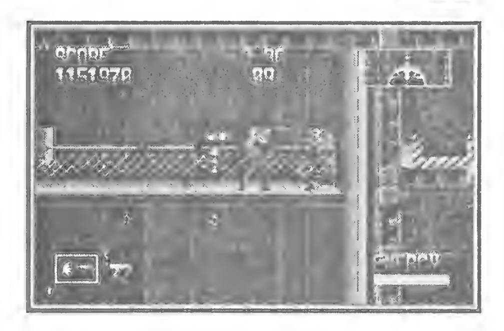


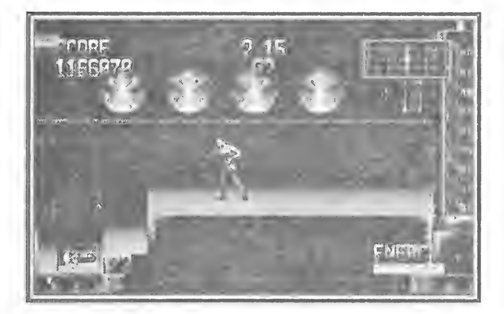
Эпизод очень труден в связи со своей запутанностью. Основная проблема в том, что он весь состоит из одной-единственной комнаты, внутри нее множество платформ, которые нужно обойти в поисках пленников. Поэтому какого-либо определенного маршрута здесь быть не может, но, чтобы не пропасть, придерживайтесь основ описания.

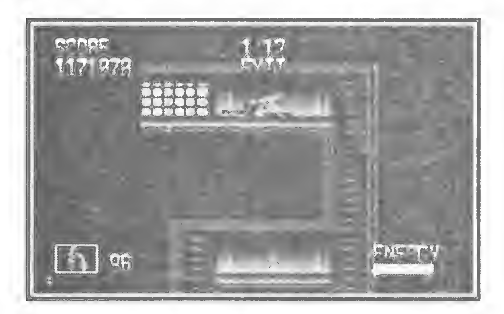
За четыре минуты вы должны отыскать десять пленников, причем один из них запрятан в таком месте, о котором можно только догадаться. Во всем эпизоде вы встретите лишь одного врага, поэтому в этом отношении можете немного расслабиться.

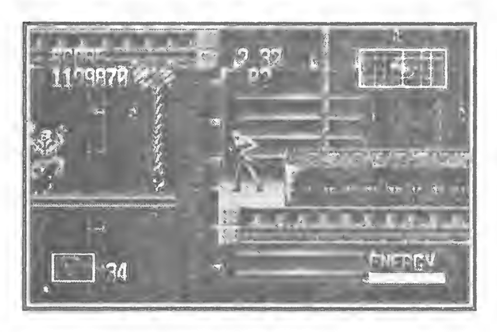
С начала игры спуститесь немного вниз и освободите первого пленника. Будьте внимательны: поверхность платформ там, где нет перил, проваливается. Забрав пленника, поднимитесь назад и пройдите с помощью передвижных платформ в

самый правый угол верхнего этажа, где найдете второго. Спуститесь ниже на этаж и на лифте спуститесь еще на одну ниже, пройдите к ее левому краю и, поднявшись на другом лифте, освободите пленника. Затем возвращайтесь к первому лифту, езжайте на нем наверх и спрыгивайте с него на правую сторону, спуститесь на один этаж и с этой платформы спрыгните вниз, прижимаясь к стене. Теперь вам осталось освободить четверых пленников. Спуститесь с платформы вниз на элеваторы и, прыгая по ним, доберитесь до платформы внизу (второй снизу этаж). Чтобы через трубу не свалиться в расплавленный металл, во время полета в ней нажимайте кнопку направления. Выйдите на правую сторону платформы и поднимитесь по лестнице наверх за пленником. Освободив его, идите на левый край платформы и, спрыгнув влево, пройдите до конца комнаты. Там поднимитесь вверх по лестнице и на лифте, освободите еще одного. Остался один, который находится этажом ниже за трубой. После его освобождения с помощью передвижной платформы, спрыгнув с одного этажа вниз (влево), пройдите в нижний правый угол комнаты. Убив единственную тварь в этом эпизоде, поднимитесь вверх на лифте и через вентиляционную трубу пройдите к переходному шлюзу.







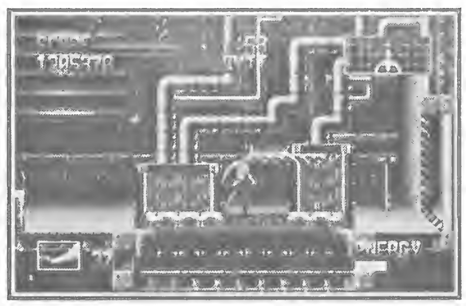


Эпизод 2: Mission (Задание)

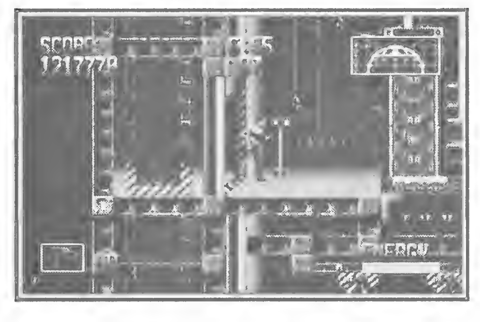
За четыре минуты вам необходимо освободить шестерых пленников. Задача осложняется тем, что некоторые из них спрятаны, вокруг бродит множество врагов. В общем, потеря нескольких жизней на этом этапе вам обеспечена.

Начав игру, сразу отойдите назад, чтобы дверь впереди вас закрылась, иначе попадетесь в лапы твари, которая бродит поодаль. Если у вас достаточно смелости, над чужим можно зло подшутить: приоткройте дверь, а когда он подойдет на дос-

таточное расстояние, отойдите назад – врага разрежет толстой железной дверью.



Когда вы пройдете первый водопад, возле левой границы второго сядьте и начните стрельбу, иначе наткнетесь на второго инопланетянина. После его смерти поднимайтесь по лестнице, расположенной рядом, наверх и освободите первого пленника, а затем спрыгните вниз, на платформу, где были, и езжайте на лифте до элеватора, двигающегося в левую сторону. Пройдя по нему, перепрыгните на подвешенную рельсу и двигайтесь вперед, используя для места прыжка край трубы (чтобы не упасть вниз). В конце второй рельсы спрыгните вниз и освободите второго пленника. Далее ваша дорога лежит вниз, ниже на этаж, но теперь придется немного пожертвовать собой: чужой бродит по платформе и обязательно нападет на вас. Там же освободите третьего пленника и ступайте вперед. При первой же возможности спускайтесь вниз на два этажа (от первой лестницы идите налево и спуститесь вниз). Когда вы дойдете до стены и лифта рядом с ней, останется собрать всего лишь двух пленников. Спуститесь на первый же этаж и пройдите направо до первого лифта, затем езжайте вниз и спрыгните под лифт. Вы попадете на платформу с доменной печью, откуда хорошо виден пятый пленник. Освободив его, спрыгните вниз и сразу начинайте двигаться вправо, чтобы не провалиться. В конце зеленой платформы перепрыгните на рельсу с шестым пленником. Под ним находится дверь переходного шлюза (и две твари, норовящие покромсать вас).



Эпизод 3: Mission (Задание)

На этом этапе нужно отыскать семерых пленников за – с ума сойти – целых семь минут! Проще, казалось бы, и быть не может, но...

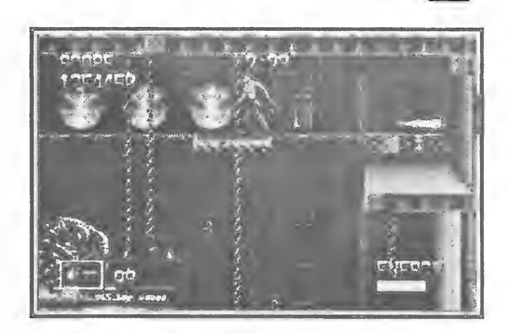
Начав игру поездкой на лифте, сойдите на первой остановке (остановкой ниже можно взять два приза, но потом все равно придется возвращаться назад). Выйдите из шахты и возле второго водопада сядьте и откройте стрельбу. На лифте подымитесь наверх и, чуть пройдя второго пленника, сидя стреляйте вперед. Затем поднимитесь по лестнице в конце платформы, пройдите следующую до конца и с самого ее края перепрыгните не подвешенную рельсу. С последней рельсы, где освободите пленника, спрыгните вниз за очередным, а затем еще ниже. Придется немного пострадать при падении, но это того стоит. После всего пройдите налево до первой лестницы, спуститесь, опять налево и езжайте на лифте вниз. На первом же этаже вы найдете аптечку. Доедьте до следующего этажа, пройдите направо и после освобождения пленника – налево по рельсам. В конце рельсового путешествия вы увидите платформу и пленника внизу. С нее спусти-

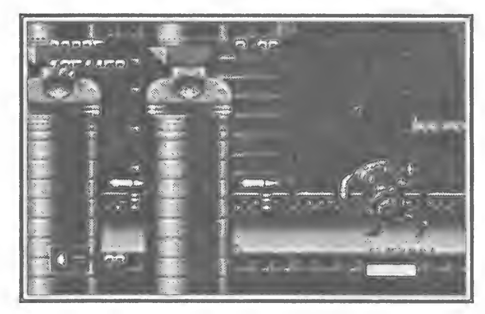
тесь на лифте, пройдите направо и освободите предпоследнего. Затем проследуйте назад и спуститесь на два этажа ниже к водопаду, где найдете батареи к локатору и последнего пленника. Поднимитесь этажом выше и по второй лестнице спуститесь. Впереди вас ждут чужие и выход из эпизода.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

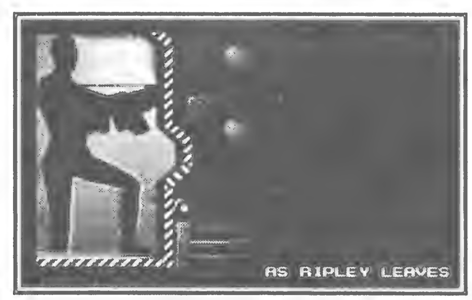
Вот и дождались последней, решающей схватки. Рипли понадобится все ее умение убивать иноземных тварей, отточенное в предыдущих поединках. Бой с двумя боссами – это не шутка. Но победить их, как и остальных, можно.

Так как боссов на этот раз двое, то сначала, естественно, нужно убить одного. Спуститесь в правый нижний угол комнаты и оттуда, сидя, ведите стрельбу разрывными патронами. Несколько раз вас заденут, но это не сильно повлияет на исход игры. Внизу вас будут атаковать два ящера, а после смерти одного из них второй удалится наверх. Поднимитесь за ним на один этаж и там загоните его в левый угол, обстреливая разрывными патронами, а при близком расстоянии по возможности из огнемета. После его смерти поднимитесь на лифте в правый верхний угол комнаты и зайдите в переходной шлюз.









Эпилог

Пройдя игру, вы справились с трудной задачей. Об этом начинаешь думать, только когда все позади, до этого же не было ничего, кроме азарта и чувства досады за неудачи и промахи. Надеемся, что наше описание игры помогло вам достичь финала и не притушило огонь азарта.

Играйте и выигрывайте!

BATMAN RETURNS

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЭТМАНА

Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Бэтман вернулся. Вернулся потому, что на город снова напали чудовища. На сей раз супергерою придется сражаться не на жизнь, а на смерть на протяжении 4 эпизодов, состоящих из 3 уровней каждый. Если вы погибнете — игру продолжаете с начала эпизода, на котором находились.

Управление

A – Выстрел
B – Удар
C – Прыжок



Стратегия

Нужно овладеть оружием и кнопками управления. Противников можно одолеть с помощью оружия, имеющегося на вашем ремне (нажмите START, чтобы рассмотреть ремень). Начинаете игру с одним экземпляром каждого вида оружия, поэтому надо потренироваться на первом этапе и овладеть всеми его видами.

Бэтман может зависать в воздухе, планировать вниз, лететь вверх, «взмахивая крыльями».

Чтобы спланировать вниз, падая, нажмите и держите кнопку специального оружия, тогда Бэтман медленно опустится.

Чтобы взлететь вверх, надо одновременно нажать кнопки специального оружия и прыжка.

Прохождение

Эпизод 1: Город Готэм



Эпизод состоит из 3 уровней. 1 – крыши зданий, 2 – заброшенное строение, 3 – музей. Если потеряете жизнь – возвращаетесь к началу эпизода.

Уровень 1:

Крюк на веревке. Выстрелите им в потолок над головой. Можно взобраться по веревке (кнопка «↑») или раскачиваться на ней (кнопки «→» или «←»).

Женщина-кошка. Нужно победить первого противника. Это – следующий. Она находится на правой верхней части здания. Нужно осмотреться. Подобрать источники энергии и предметы, которые могут пригодиться, потренироваться в прыжках и метании крюка. Но держитесь подальше от нижних этажей здания. Неверный прыжок может стоить жизни.

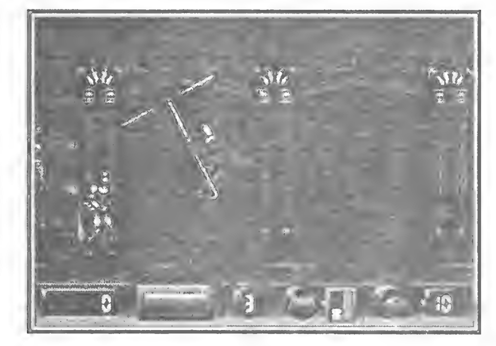


Клоуны. Коварны и опасны. Они атакуют, перепрыгивают через вас и нападают сзади. Бейте их кулаком или ногой, затем разворачивайтесь и, когда они приземлятся, стремительно атакуйте.

Женщина-кошка обладает смертельным приемом. Ее можно одолеть, воспользовавшись свободным пространством двух этажей здания. Ударьте ее кулаком и быстро прыгайте на этаж выше или ниже, чтобы избежать ее удара ногами в прыжке. Когда она остановится, займите позицию выше или ниже этажом, но рядом с ней, с тем, чтобы, когда она прыгнет на ваш этаж, атаковать ее снова. Повторять комбинацию до тех пор, пока не расправитесь с ней.

Уровень 2:

Действие происходит в заброшенном, накренившемся влево здании. Необходимо добраться до правого нижнего угла. Двигаться нужно зигзагами. Пар из труб вырывается так: сначала два резких выброса, затем еще три. Сначала разберитесь, как действуют трубы, в какой последовательности выбрасывают пар, только потом перепрыгивайте их.



Клоуны на одноколесных велосипедах стреляют в вас пулями. Когда они едут на вас, пригнитесь и ударьте их ногой или рукой. Если они стреляют, пригнитесь и переждите, и только потом атакуйте.

На третьем этаже находятся большие зияющие дыры в полу. Прыгните влево и, взмахивая крыльями, летите к следующему настилу. Если провалитесь в дыру, то попадете на острые пики. Быстро прыгайте влево, стараясь зацепиться крюком за настилы над головой. Под последним настилом есть дополнительная жизнь. Ее можно подобрать, спустившись вниз на крюке, но это очень сложно.

На четвертом этаже противник находится справа. Две огромные статуи дергают за рычаги механизмов, стреляющих зубчатыми колесами. Из голов статуй вылетают огненные шары. Зубчатое колесо вылетает в тот момент, когда рычаг дергают назад. После появления двух колес голова выпустит три огненных шара, затем статуя дернет за рычаг еще раз. Для победы над статуей прыгните ей на ногу и нанесите кулаком удар. Чтобы увернуться от зубчатых колес, прыгайте. Победите сначала одну статую, потом, оставаясь на месте, повернитесь к другой. Старайтесь перепрыгивать через зубчатые колеса и как можно чаще бросать батаранги в голову статуи.

Уровень 3:

Действие происходит в музее. Нужно подняться по этажам на правую верхнюю часть здания, избегая дыр в полу. Двигайтесь вперед, атакуя всех, кто мешает, не пропуская ни одного, или придется бороться с двумя противниками. Много дыр скрыто за тумбами, перепрыгивайте их. Опасайтесь гаргулий, которые нападают сверху. Если нападает клоун с автоматом, прыгайте на него и быстро бейте. Если прыгает кто-то другой, наклоняйтесь и бейте ногой.

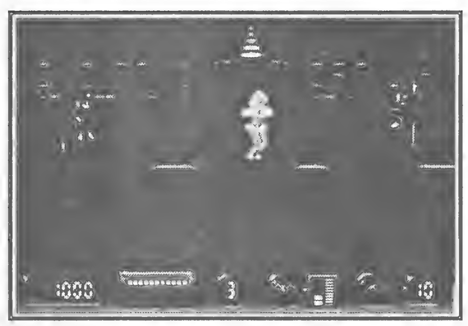
На последнем этаже музея заходите в комнату с платформами и витражами. Здесь много гаргулий, поднимайся осторожно. С правой стороны лежит жизнь. Заберитесь

на верхнюю правую платформу, затем прыгайте вправо, используя «крылья». Быстро летите налево, избегая падения в дыру под вами.

Забравшись на платформы, вы окажетесь на этаже с двумя гаргулиями. Убейте их, затем поднимитесь на подъемнике к пингвину. Спрыгните с подъемника, как только он достигнет верха (он развалится). Пингвин передвигается вверх-вниз с помощью зонтика. Встаньте ниже и чуть сбоку от него, затем прыгайте и, когда он будет рядом, бейте его кулаками. Если удастся и вы убьете его, то сохраните свою энергию.

Эпизод 2: Удивительная страна Шрека

Уровень 1:



Для уничтожения мотоциклистов наносите им удары ногой. Они, промчавшись мимо вас, разворачиваются и начинают атаку сзади.

Серьезный противник – силач. Источник энергии, в виде сердца, появляется лишь однажды. Если воспользуетесь им сразу и впоследствии потеряете жизнь, он больше не появится или останется там до следующего раза. Лучше не трогать сердце, пока оно действительно вам не понадобится. Мало сил – лучше расстаньтесь с жизнью. Оставайтесь на первом этаже, расхаживая взад-вперед, уворачиваясь от предметов, бросаемых в вас противником Заманом, затем бегите налево (минуя сердце), пока не окажетесь под дырой в левой части крыши. Заберитесь через дыру наверх, используя крюк на веревке, и бейте кулаком соперника. Если мало энергии, прыгайте обратно в дыру, хватайте сердце и залезайте обратно. Нужно заманить противника на противоположную сторону крыши, прежде чем залезать наверх, иначе он сбросит вас.

Уровень 2:

Прыгайте и приземляйтесь около врагов. Бейте кулаком, отпрыгивайте и повторяйте все снова. Увидев метателя ножей, пригнитесь, шагните вперед и бейте его ногой, пока он не метнул нож.

Поднимайтесь на подъемнике до тех пор, пока он не поравняется с другим подъемником. Поравнявшись, перепрыгивайте на него. Когда вы будете взбираться по шахте второго лифта, вам придется иметь дело с клоуном и роликобежцем. Уничтожьте их супернаводящимися батарангами (правая часть ремня), прежде чем взбираться наверх. Без батарангов не обойтись, поэтому проверьте их наличие.

Противником на этом уровне будет женщина-кошка, но теперь придется сражаться, не имея преимущества двух этажей. Она неожиданно появляется и быстро атакует. Атакуйте и отступайте. Пригибайтесь при ее попытке ударить вас ногами в прыжке. Ваша цель – нанести ей больше вреда, чем она причинит вам. Можно пустить в ход батаранги.

Уровень 3:

Это огромный стальной шар. Бегайте зигзагом по эскалатору, не давая ему догнать вас. Прыгайте для увеличения скорости. На первом из эскалаторов, в самом его низу,

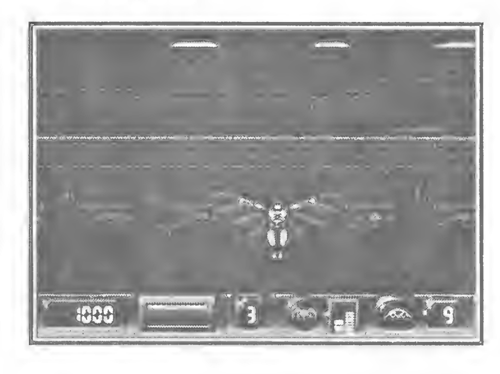


прыгните влево, чтобы схватить дополнительную жизнь. Перед последним эскалатором находится дыра, которую надо избежать, поэтому прыгайте левее.

На самом нижнем этаже – пингвин. Его действия такие же, как раньше, но есть и новое оружие. Он метает большие лезвия пил. Нужно следить за ними, определяя высоту, на которой они летят, а потом бежать, пригибаясь или подпрыгивая. Во время схватки находитесь ниже пингвина. Когда он спустится, прыгайте и бейте его кулаком.

Эпизод 3: Цирк Красного треугольника

Уровень 1:

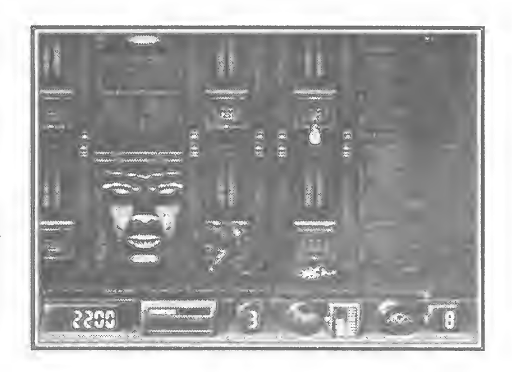


Пригнитесь, чтобы увернуться от огня, извергаемого огнеметчиком. Продвигайтесь вперед, используя время промежутков между огневыми залпами. Приблизившись, ударьте его ногой в нижнюю часть. Не провалитесь в дыру! Поднявшись по левой стороне клетки, переберитесь через нее. Оказавшись на первом чертовом колесе, воспользуйтесь крыльями, чтобы схватить дополнительную жизнь. Сверху увидите врагов, уничтожьте их батарангами. Спрыгивая со второго колеса, надо пролететь путь вправо, избегая дыры внизу.

Когда клоуны выпрыгивают из зеркал, они кидают бомбы. Отпрыгивайте назад от взрывов, затем прыгайте вперед и бейте клоуна ногой. После ряда зеркал вы увидите клоуна на телеэкране. С левой стороны появляется боксерская перчатка. Подкрадитесь пригнувшись и, выпрямившись, ударьте кулаком.

Уровень 2:

По веревке можно взобраться на трапецию. Ударьте кулаком Демона, чтобы добраться до сердца за его спиной, и заберитесь по веревке. Демоны будут стрелять огнем сквозь центр предохранительной сетки, поэтому, когда закончите путь, прыгайте вправо. Трудно достать демонов, которые раскачиваются на качелях, поэтому, пока стоите на сетке, уничтожайте демонов, находящихся ниже – кулаками или батарангами. Когда соскользнете вниз по веревке, будете атакованы еще одним демоном, затем – мотоциклистом и двумя клоунами на одноколесных велосипедах. Быстро переходите на верхний уровень, пригнитесь и бейте ногой влево и вправо.



Уровень 3:

Пригнитесь и бейте ногой шпагоглотателей. Сердце находится в вагоне, но прежде чем взять его, лучше сразиться со следующим врагом. На крыше пятого вагона находятся белые блоки, которые внезапно подскакивают и скидывают вас, когда вы на них наступа-

ете. Прыгайте к краю вагона, подпрыгивайте и летите через первый блок, приземляясь точно перед следующим. Подпрыгивайте и летите через следующее препятствие.

Противник, находящийся на паровозе, друг Пингвина. Он размахивает лопатой. Атакуя его, вам надо уклоняться от лопаты и двух огней. Используйте самые стремительные удары кулаком (нажимайте на кнопку так быстро, как только сможете!), а издалека используйте специальное оружие.

Эпизод 4: Канализационные трубы

Уровень 1:

Зеленая жидкость не причинит вреда, но может утащить вас за собой. Чтобы противодействовать течению, прыгните и следите, когда оно изменит направление. Попытайтесь пробраться на самое дно зоны, затем отправляйтесь направо и вверх.

Спускаясь вниз и вправо, вы встретите противника. Он находится под трубой и извергает пламя вам на ноги. В левой стороне находится большое сердце и наверху маленькое сердце, но не берите их, пока они вам не понадобятся. Избегайте языков пламени противника, прыгните на две трубы вниз и атакуйте. Он исчезнет, а потом появится сзади на другой стороне экрана. Если он далеко – используйте батаранги, близко – бейте кулаком или ногой.

Уровень 2:

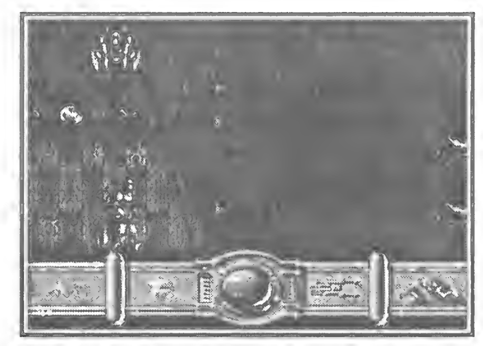
Перед вами длинный коридор, ведущий под уклон. Отправляйтесь направо и перепрыгните через стену, затем падайте в дыру на полу. Падая, следите за желтыми трубами на правой стене. Зацепившись за желтую трубу крюком, раскачайтесь и возьмите приз, находящийся ниже. Потом продолжайте путь со следующей трубы.

Уровень 3:

Нужно держаться подальше от ядовитой зеленой жидкости, текущей по нижнему этажу. Забирайтесь на все. Когда вы будете у стены справа, остерегайтесь уступа, где находится Клоун-шарманщик.

Опять Пингвин. Прыгайте вправо на пол и бейте его, затем пинками разрушьте его оружие, стреляющее нечистотами. Пингвин использует свой зонтик как оружие. Он летает вокруг, чтобы безопасно сесть, затем вытащит зонтик и выстрелит. Уклонитесь от пуль и атакуйте его, пока он в воздухе. Лучше не подвергать себя опасности и атаковать его издалека батарангами.

Эпизод 5: Нора Пингвина

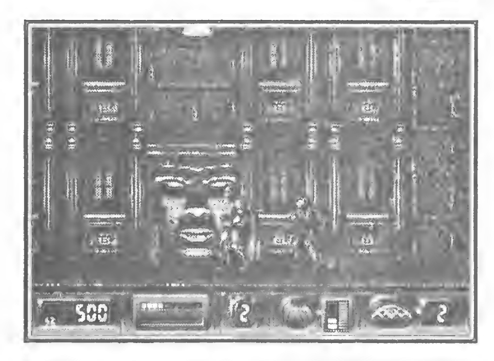


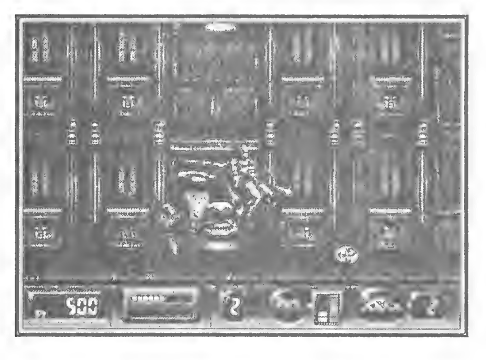
Уровень 1:

Препятствие в играх с платформами – лед. Нижний этаж – мгновенная смерть для Бэтмана, нужно взбираться как можно выше. В стенах имеются кое-какие предметы, которые можно заполучить, если прыгать сквозь них. Остерегайтесь кирпичей, которые шатаются: они могут выпасть и ударить вас, могут пошатнуться, и вы упадете. Идите дальше вправо и



двигайтесь вниз, пока не увидите площадки над ледяной водой. Для этой зоны нужно сохранить множество батарангов и энергии крыльев.





Уровень 2:

Здесь вы находитесь на плавающих льдинах, движущихся вправо. Прыгайте по льдинам вправо, используйте крылья и крюк, чтобы продвигаться вперед, раскачиваясь. Если на заднем плане все потемнеет- это следующее помещение. Плывите на льдине вправо, чтобы попасть туда. Пингвин-противник предстает в двух ипостасях. Первая – он сидит на желтой резиновой утке и посылает на вас пингвинов с реактивным снаряжением. Потренируйтесь в прыжках с льдины на льдину в левую сторону, затем подплывайте к нему. Придется отпрыгивать от Пингвина, когда будете с ним сражаться. Уловка – нужно подплыть к утке и очень быстро несколько раз ее ударить, отпрыгнуть назад на 1 – 2 льдины и повторить снова. Пингвины вас не волнуют, опасность представляет ледяная вода. Отпрыгивая от утки, пустите в дело крюк, чтобы не дать пингвинам столкнуть вас в воду.

После расправы с уткой Пингвин отступит вверх по коридору к последнему убежищу. Продолжайте прыгать назад по льдинам до пирамиды из зеленых глыб, забирайтесь вверх и быстро прыгайте по платформам, которые торчат из стен, или они уйдут обратно.



Во втором случае, Пингвин одет в пижаму. Вода опасна, поэтому все внимание – на платформы. Ударив Пингвина, увидите, что его энергетический ресурс (желтый цвет) сокращается. Но вы его еще не убили. Нужно разрушить генератор мощности, который находится справа. Прыгните на нижнюю платформу, встаньте на колени и ударьте как можно быстрее. Попробуйте удары ногой в прыжке и удары кулаком. Можно атаковать либо генератор, либо Пингвина, но у генератора нет энергетического ресурса, поэтому лучше сначала вывести из строя его. После разрушения генератора добейте Пингвина, и вы победитель.

✦✦✦

BATTLE TOADS AND DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM

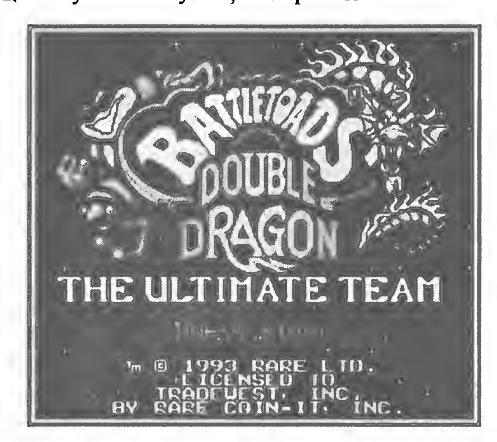
БОЕВЫЕ ЖАБЫ И ДВОЙНОЙ ДРАКОН: ПОСЛЕДНЯЯ КОМАНДА

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключенческий боевик
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

Мне неизвестна причина, почему столь известная и играемая вещь в рейтингах оказалась на одном из последних мест, по-моему, это несправедливо. Конечно, для приставок типа Сега игра явно не дотягивает по уровню графики (я, например, не нашел в ней никаких отличий от восьмибитной), но зато какова задумка, какой сценарий! Чтобы пройти BB&DD, игроку понадобится не один день и даже неделя, и дело не в незнании каких-то секретов или скрытых возможностей, а в элементарной наработке игровых навыков. Для удачной игры здесь прежде всего нужно вызубрить каждое движение, знать каждый уголок и то, откуда вам ждать опасности. Вот тогда не надо будет мучительно вспоминать, что вас ждет впереди, а нужные движения будут получаться сами собой, тогда вам нет преград, и игра надолго затянет вас. Для пущего эффекта советую поиграть вдвоем – так веселее!

Предисловие

Немного о происхождении игры и ее корнях. Не так давно одна гонконгская кинокомпания выпустила фильм на вариацию Двойного Дракона, использовав там практически всех героев игры, за исключением Боевых Жаб, так как в основу пошел вариант игры DD для IBM. История его такова: два брата Ли владеют двумя частями одного медальона, обладающего магической силой. Каждая из частей обладает своей определенной магией. Одна дает возможность обладания нечеловеческой силой, а вторая разумом. Вместе же две части одной реликвии, при ее воссоединении, могут повелевать миром. И надо же, нашелся подлец, возжелавший эту власть получить. Различными уловками, где с помощью наполовину напичканного кибернетикой бандюги Абобо, где боевика Ропера и двух леди, обладательниц пастушьих кнутов, которыми они стегают всех направо и налево, он завладевает первой частью медальона и стремится заиметь вторую. Как водится, на его пути встают объединившиеся Братья Драконы. В финальной схватке, несмотря на утерю и второй части реликвии, они с блеском побеждают и понимают, что нет в мире другой столь сильной вещи, чем союз дружбы, мужества, доблести и веры в себя.



Примерно в это же время огромную популярность приобретает игра для Sega Mega Drive под названием Battle Toads о похождениях трех бравых жаб – Рэша, Пимпла и Зитца, борющихся против злодейки Черной Королевы (Dark Queen) за



свободу планеты. Компания Rare, вовремя уловив популярность игры и некоторую схожесть сюжетных линий, решает объединить героев двух игр в одной, и, не мудрствуя лукаво, создала эдакую их компиляцию, где удвоенной силе супер-команды противостоит сила врагов, попавших в игру из двух предыдущих.

Повторюсь, но скажу, что по качеству исполнения графики игрушка сильно уступает позднейшим играм для Sega, хотя и пышет самыми яркими цветами. Великолепно сочетая динамизм и разнообразие сюжета, огромное количество вариаций врагов и заданий, обладая достойным количеством уровней и подуровней, эта игра, без сомнения, порадует тех, кто в нее еще не играл. Желаю вам удачной игры!

Управление

Кнопки A и C – удар

Кнопка B – прыжок

Супер-удар – двойное нажатие кнопки «вперед» и затем, во время бега, кнопки A или C

Кнопки B/A(C) – захват перемещающегося поверху объекта

Меню

При запуске игры, после нажатия кнопки Start, вам предлагается выбрать один из трех вариантов игры, два из которых – игра вдвоем. При запуске игры «A» вы играете вдвоем, но имеете возможность драться между собой, в игре «B» прохождение осуществляется также вдвоем, но герои не могут причинить друг другу вред. Следующее окно игры – выбор героя, который осуществляется кнопкой Start. Из пяти представленных персонажей вам на выбор даются три Боевые Жабы – Рэш, Зитц и Пимпл, и двое братьев Драконов – Билли и Джимми Ли. Перестановка курсора делается кнопками «➔-🡐». После этого начинается игра.







Прохождение

В начале игры вы получаете три полные жизни, каждая из которых состоит из шести делений, располагающихся в левом верхнем углу, рядом с обозначением количества очков. Сама жизнь – сердце на шкале из пяти контуров сердечек. По другую сторону экрана располагается обозначение второго игрока. В том случае, если вы соберете количество жизней, большее, чем пять сердец, они все равно засчитываются, и будут использоваться полностью. По ходу игры герой сможет собрать также определенное количество очков, причем за каждые сто тысяч добавляется новая жизнь. Помимо этого, в блестящих шариках, зависших в воздухе или подвешенных на стенах, находятся кубики, восполняющие энергию, в каждом по три.

Герои игры с успехом используют суперприемы. Братья Ли при комбинации «вперед+вперед/А» с разгону бьют ногой, а в том случае, если противник повержен и лежит, добивают его мощным ударом обеими коленями. Жабы в первом случае с силой бьют противника локтем, а при добивании надувают свой зоб и бьют шипами, которые на нем расположены, либо сапогом. В игре вы можете использовать любого героя везде, где это нужно, но помните, что и у жаб, и у людей есть свои особенности. На мой взгляд, наиболее способные в смысле управления – братья Ли. Попробую выделить их существенные отличия от земноводных:

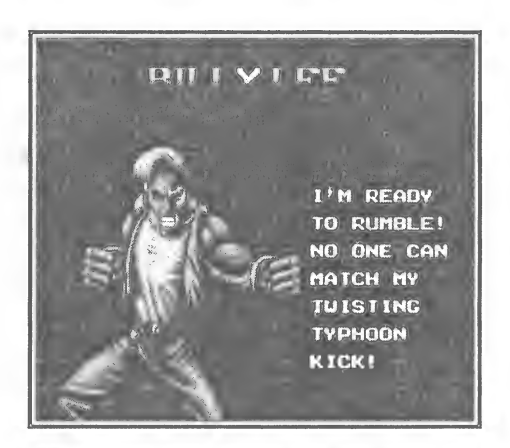
– они более подвижны и быстры в ходьбе;

– братья умеют лазать по клеткам, которые стоят вместо стен внутри космического корабля;

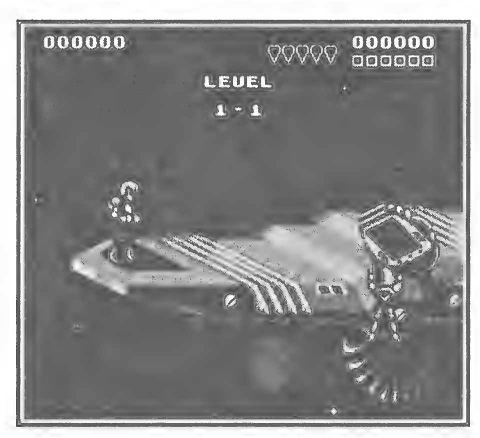
– там же, при уничтожении гранатометателя, намного быстрее подбирают гранаты;

– быстрее используют супер-приемы;

– на втором уровне, в колодце, ими проще управлять. Ли могут проходить колодец там, где жабы – нет.





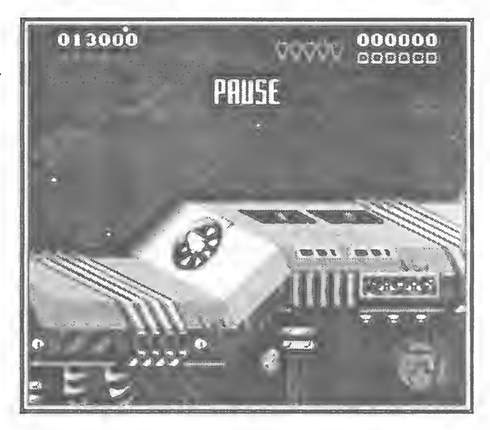




Но несмотря на все это, кому-то больше нравится играть Боевой Жабой. Я же нашел одно-единственное существенное преимущество жаб, но об этом потом, во время игры.

Уровень 1: Высадка на космический корабль Крысы

Эпизод 1.1



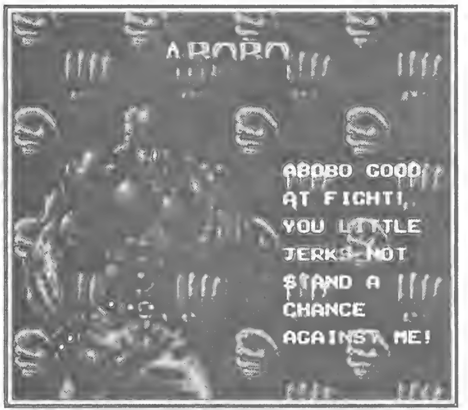
Ну, вот и начались наши похождения! Игра начинается на поверхности корабля одного из боссов Крысы (Big Blag). Туда вас высаживает космический челнок, и герой, без какого бы то ни было скафандра, вот так, запросто, путешествует в открытом космосе. Да уж ладно, оставим это на совести господ программистов.

Одновременно с вашим пришествием на поверхность корабля герой встречает первых врагов – это человечки в скафандрах, спускающиеся на парашютах. Нужно сказать, что экран игры не двинется с места, пока с каждым врагом не будет покончено. Примите это на заметку: если вы оставили позади себя какой-то приз, вернуться за ним уже нельзя, поэтому при первой же возможности подбирайте все, что лежит на пути. Для этого, как я говорил, лучше всего играть вдвоем – и призов больше, и вообще веселей. В первом же поединке герою придется драться сразу с двумя врагами, но это довольно-таки легко, пока вы избиваете одного, другой стоит в сторонке и не вмешивается в выяснение отношений. Как только один будет уничтожен, второй тут же нападет на вас. Чтобы не возникало особых проблем при прохождении игры, сразу возьмите на вооружение супер-прием (о нем сказано выше). За каждого врага, убитого ударом ноги (я говорю о человеке, так как и по сей день отдаю предпочтение братьям Ли, а не жабам), вы получите тысячу очков, тогда как за аналогичные действия руками – всего семьсот пятьдесят. При добивании, как человек, так и лягушка получают по пять тысяч.

После уничтожения нескольких космонавтов, вставших на пути, герой спустится немного вниз по наклонной поверхности, где его ожидают еще два врага. Когда уничтожите второго, пройдите вперед по нижней кромке поверхности, чтобы разбить шар. Торопитесь сделать это и завладеть находящимся внутри временным бессмертием – сразу после этого на вас нападет летающая пушка, которая стреляет из двух стволов. Уничтожит ее можно несколькими способами, в том числе и таким: дождитесь, пока пушка спустится до вашего уровня, перепрыгните через выстрел, сделанный ею, и, подойдя вплотную, при помощи кнопки удара, сделайте захват. Дальнейшее удержание данной кнопки приведет к тому, что герой (человек) начнет бить ее об колено. Лягушка в данном случае хватает пушку за оба ствола и начинает долбить железку о пол. Выглядит довольно смешно. Сразу за одинокой пушкой появятся еще две, действующие на пару. Вот тут уж будьте внимательны: они не будут ждать, пока герой расправится с ними по одиночке, и нападают прак-

тически одновременно. Единственный полезный совет здесь – прыгать как можно чаще. Далее – поединок с несколькими космонавтами. Они подползают к вам по карнизам корабля с двух сторон. Не мешкая, станьте на край какого-нибудь из них и, дождавшись, когда человек в скафандре подползет и окажется под вами, нажмите кнопку удара – человек (и только человек) подпрыгнет и отдавит врагу руки, вследствие чего тот свалится в бездну. Другой способ – самому спуститься на карниз (кнопка ↓) и бить ногами в направлении приближающихся врагов (кнопка A,C). Разобравшись со всеми космонавтами, вы встретитесь с еще одной летающей пушкой, а затем предстоит борьба с электрической рукой, протянувшейся из вентиляционного отверстия. Секрет борьбы с ней прост: когда она находится над вами, непрерывно ходите из угла в угол по наибольшей диагонали, не смещаясь в сторону. Чтобы зацепить вас, рука в этот момент с размаху вцепится в пол (это в том случае, если не попадет по вам). Вы тогда совершите разбег (двойное нажатие кнопки ВПЕРЕД), и при приближении к зацепившейся руке, нажмите кнопку удара – человек ударит коленями. Без разбега вам нужно будет несколько раз подходить к руке и бить ее локтем.





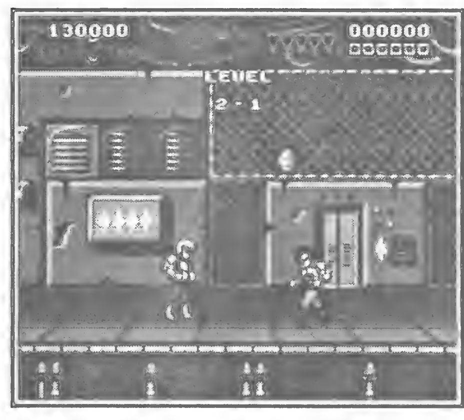
Эпизод 1.2

Здесь, после поединка с двумя летающими пушками, герой должен уничтожить две электрические руки. Сделать это не особенно сложно – они появляются по очереди, и вам нужно просто применить известную уже тактику. В этом эпизоде вы встретитесь с первым главарем – Абобо. Он выйдет из-за опущенных ворот сразу после того, как вы расправитесь с последней рукой. Избивайте его супер-ударами – при таком напоре он долго не протянет и где-то после седьмого удара сдастся. В это время подойдите вплотную к врагу и нажмите кнопку удара, чтобы сделать добивание.





Уровень 2: Галереи Блэга



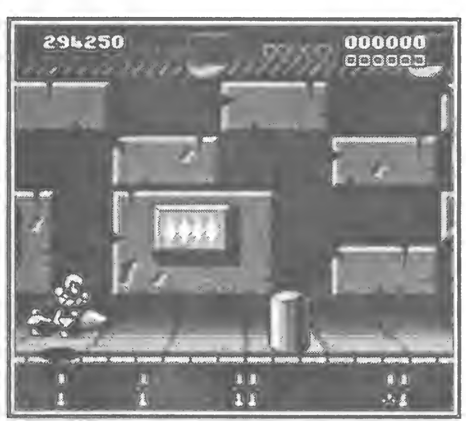
Эпизод 2.1

Теперь герой оказывается внутри космического корабля. Придется побегать по его коридорам. Вместо не успевших изрядно надоесть врагов-космонавтов, на вас нападают боквики-каратисты, неплохо, кстати, дерущиеся, но совершенно тупые – зачастую, пока вы бьете одного, второй готовится к удару ногой в прыжке (в это время он приседает), и, стоит вам отойти от первого, второй срывается и бьет по голове другого. Но вам это очков не прибавляет.

Из второго лифта, к которому вы подойдете через некоторое время, выйдет внушительного вида робот на ногах-ходулях. Разбив его, герой сможет взять палку, оставшуюся от его ног. Бывали случаи, когда человек или иногда жаба успевали схватить голову, которая при броске взрывалась, либо длинную ходулю, которая летала, как копье. Но чаще всего для этого нужно играть вдвоем. Концом эпизода будет задание следующего содержания: нужно выкурить из комнаты засевшего там гранатометчика. Через открытую дверь он кидает на пол гранаты, которые можно взять, подойдя к какой-нибудь и нажав кнопку удара. Сделав это, станьте возле стены комнаты и снова нажмите кнопку удара – герой бросит гранату обратно в комнату. Для уничтожения этого врага потребуется три гранаты, но вы можете взять и четвертую, если успеете, ведь при каждом удачном попадании добавляются две тысячи очков. Совершив эти действия, зайдите в открытую дверь – лифт спустит вас на этаж ниже, в эпизод 2.2.

Эпизод 2.2

Он фактически ничем не отличается от предыдущего, разве что идти нужно в другую сторону, да врагов побольше. Вот вам шанс набрать много очков! Больше используйте супер-приемы, чтобы получать за удары как можно большее количество начислений. Когда герой дойдет до двух лифтов, расположенных рядом, ему придется сразиться сразу с двумя роботами на ходулях. Уничтожив одного, подберите палку и разделайтесь со вторым. Оставшаяся от него нога может быть разбита вашей же палкой. В конце коридора засел еще один гранатометчик, но его можно убить, только закинув пять гранат.



Эпизод 2.3

Это великолепные гонки на воздушных флаерах. Герой усаживается в своего рода мотоцикл без колес и мчится вперед, где на его пути встанут каменные препятствия в виде

тумб и частоколов, враги на таком же транспорте, а в финале вас ждет второй босс – сам хозяин корабля Большой Блэг.

На первом этапе нужно собирать лежащие на полу серебряные шары. Если вы разобьете их все, то получите в финале за последний шар еще одну жизнь. После этого – движение через различного рода препятствия. Каменные тумбы облетайте, а частокол перепрыгивайте. Пройдя этот этап, вы встретитесь с армадой врагов на таких же мотоциклах, как и у вас. Особенно опасайтесь тех, что появляются сзади, и, чтобы сбить их, перепрыгните летящего недруга прыжком назад и нападите сзади. Тех, что появляются спереди, удобно убивать супер-ударом. Следующий этап – и снова сбор шариков, затем еще одна полоса препятствий и поединок с боссом.

Большой Блэг – гигантская крыса, которая скачет из угла в угол по комнате и бьет вас рукой либо колючим хвостом. После того, как вы нанесете ей большое количество ударов, она начнет высоко прыгать. Вы, в момент ее прыжка, тоже должны подпрыгнуть, иначе она опустит на вас свой огромный зад.

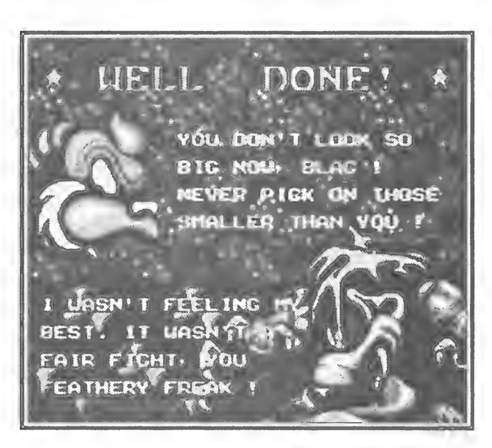




Уровень 3: На пути к Руперу

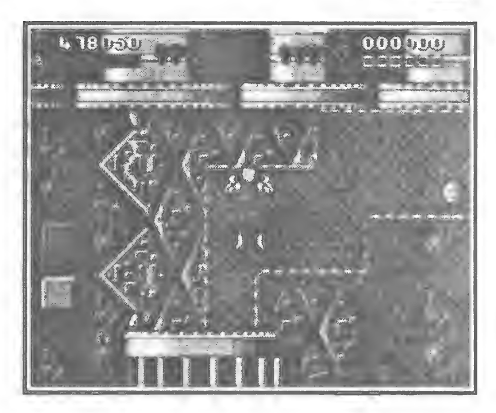
Эпизод 3.1

В первой комнате уровня вам придется сразиться с двумя девушками, орудующими кнутами. После пройдите немного вперед и разбейте серебряный шар, но не ступайте дальше – под потолком размещен механический пресс. Преодолеть его можно двумя способами: либо пробежать под ним с помощью ускорения, что намного быстрей, либо осторожно подойти вплотную к прессу и дождаться, пока он опустится рядом, а потом пройти. Далее дойдите до края обрыва и там нажмите кнопку удара, чтобы герой зацепился за скобу под потолком веревкой. Здесь есть небольшая хитрость: стрелка, которая указывала направление, в тот момент, когда вы повисните на веревке, упадет вниз. Вы, если

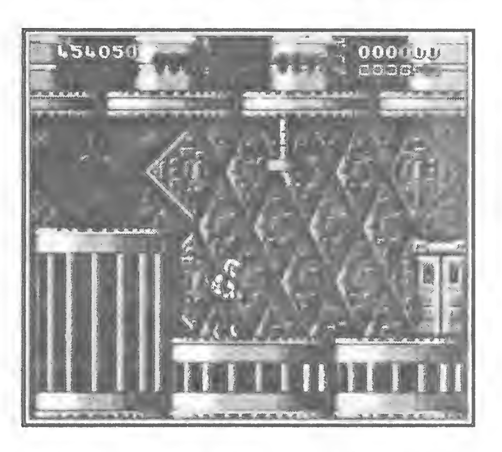


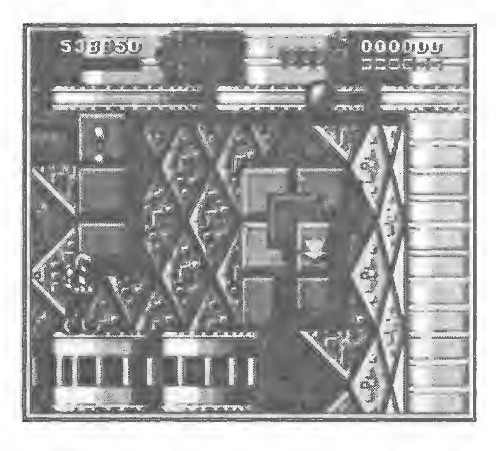


успеете, можете ударить по ней ногами, за что заработаете некоторое количество очков. В колодце, куда вы спускаетесь, нужно разобраться с тремя воронами и одной пушкой. Это не составит особого труда, если уметь раскручиваться. Делается это просто: прислоняетесь к стене с помощью удерживания кнопки направления и резко нажимаете кнопку удара, герой с силой ударяет по противоположной стороне колодца. На дне колдца можно провернуть одну хитрую операцию: когда собьете со стены пушку, спуститесь быстро вниз и подхватите ее еще раз во время падения, а затем снова бейте. Так можно делать до бесконечности, либо пока хватит сноровки.

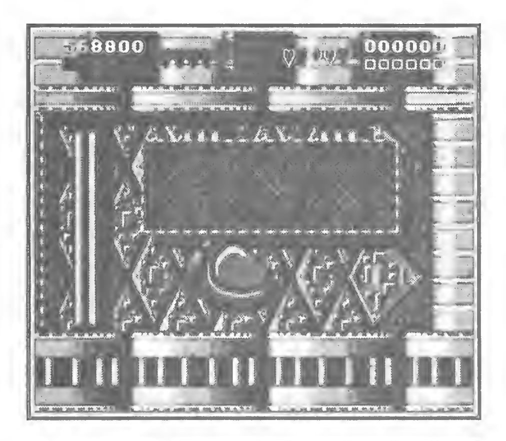


Внизу встретите еще двух девушек с кнутами. Убив их, обойдите платформу и присядьте за ней. Сразу после этого из двери выйдет девушка с кнутом. Когда она подойдет к краю платформы, в положении сидя нажмите кнопку удара – герой подпрыгнет и нанесет удар ногой. То же самое сделайте и со второй девушкой, а затем с помощью веревки перепрыгните на другую сторону обрыва. Там, как только вы разобьете шар с бессмертием, на вас нападет пушка, а потом, чуть дальше – еще одна и затем две одновременно. После уничтожения пушек, в узком коридоре, на вас нападут три девушки. Убив их, подойдите к краю платформы и оттуда бегите с помощью ускорения через два пресса. На краю колодца остановитесь и спускайтесь вниз. Если вы играете человеком, то ему не составит труда прислониться к противоположной стене и так спуститься на дно, жабе же придется попотеть – она этого сделать не может, поэтому будет постоянно бегать от электрических разрядов, двигающихся по левой стороне. Далее вас ждет небольшое путешествие по потолку корабля для того, чтобы выключить рубильник. Сделать это нужно как можно быстрей, иначе вас ударит током. Как только уцепитесь за





поручень на потолке, сразу же двигайтесь вправо и, достигнув рубильника, ударьте по нему ногой.



Эпизод 3.2

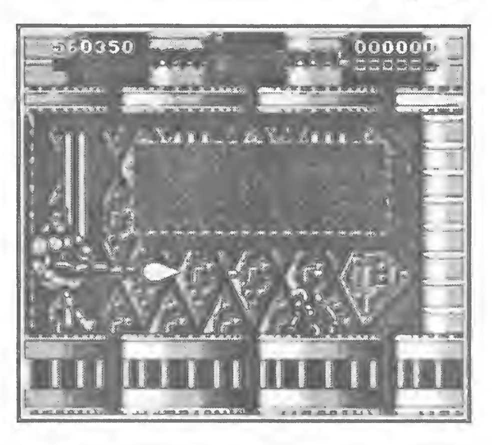
Сразу начинается с приятного: на входе вы можете взять несколько призов, в том числе и жизнь. Но потом! Потом армада женщин с кнутами устроит вам настоящую дрессировку! На маленьком пространстве между двумя дверьми они будут постоянно вас «опекать» и не дадут спокойно вздохнуть. Лучшая тактика в этом случае – использовать моментальные супер-удары. Как только поток девушек иссякнет, осторожно пройдите в сторону второй двери (лучше делать это рывками, возвращаясь после очередного прыжка назад), оттуда появится еще одна, по силе превосходящая всех предыдущих вместе взятых. Чтобы расправиться с нею быстро, сделайте так, чтобы оказаться позади нее, и скиньте «представительницу слабого пола» в колодец. Потом ваша дорога лежит вперед, через несколько колодцев, но задачка здесь весьма усложнена – противоположный уступ закрыт мигающими полосами электротока. Преодолев два пролома, полезайте на сетку, а с нее – в коридор с прессами и девушками. Как только вы покончите с женским полом (после смерти последней постарайтесь не двигаться и стать так, чтобы экран не передвинулся вперед, когда битва будет выиграна), при помощи ускорения беги-те вперед. Главное – вовремя остановиться, чтобы в конце тоннеля не упасть с обрыва. Таким образом, вы проскочите все прессы, которые при других действиях пришлось бы проходить по одному. Следующая сетка приведет героя к глубокому колодцу, где ему и вам предстоит трудная битва со множеством ворон и пушек, также вам будут мешать полосы электрического тока, натянутые между стен. Спустившись в колодец, вы пройдете мимо двух прессов и запрыгнете на желоб, тянущийся вдоль потолка. Герою необходимо пересечь его весь и, как вы понимаете, это будет нелегко. Основную опасность представляют электрические разряды, двигающиеся вам навстречу с двух сторон по разным траекториям и перекрывающие дорогу. Здесь важно не упускать момента и вовремя их обходить. Чтобы не попасть под разряд, двигающийся прямо на вас, прижимайтесь с помощью кнопки ↑ к потолку. В финале данного путешествия нужно будет выключить еще один рубильник.



✦✦✦



Эпизод 3.3





Теперь уже немного осталось и до главаря уровня – буквально несколько шагов, но очень трудных. Подойдя к краю очередного колодца, не спешите спускаться вниз – прямо под уступом натянута электрозащита, а поднимитесь немного вверх и, когда увидите ее, спускайтесь. Внизу вам предстоит пройти через коридор-конвейер, препятствия в котором также составляют прессы и электроток, а затем – путешествие на веревке под потолком. В коридоре, если вы играете человеком, вам представится возможность пройти все препятствия без особых затрат и волнений. Это – бессмертие, находящееся в серебряном шаре в одном из отрезков коридора. Человек без труда разбивает шар локтем, а затем прыжками достигает его. Как только возьмете его, стрелой летите вперед, но вовремя остановитесь, чтобы не упасть с края. На краю обрыва не спешите цепляться сразу за подвижный блок, иначе героя сильно раскачает, и он попадет под электроток. Двигаясь, вначале управляйте только кнопками ↑/↓, а после уничтожения ворон отпустите веревку насколько можно больше, чтобы иметь возможность передвижения. Пройдя пропасть, герой попадет в колодец, куда, помимо него, падают осколки металла. Прижмитесь в верхний левый угол экрана, и они вас не достанут.

Рупера, последнего главаря на корабле, убить будет довольно сложно, так как он вооружен мощной пушкой и очень часто ее использует. Основная стратегия на этом этапе – как можно больше времени находиться в сидячем положении, но и это не очень действенно. Знаете, как будет лучше всего? Играть вдвоем!

Уровень 4: Уничтожение космического корабля

Эпизод 4.1

Данный эпизод представляет собой кардинально новый вид боя, где участвуют не бойцы-противники, а космические корабли. Корабль Крысы – тот космолет, по которому вы еще несколько минут назад путешествовали и где прошли первое боевое крещение. Присмотритесь внимательно – корабль построен в форме огромной крысы, а ее хвост – платформы первого уровня. В бою с этой железкой героем управлять предстоит несколько иначе:

D – направление движения;

Кнопка B – движение;

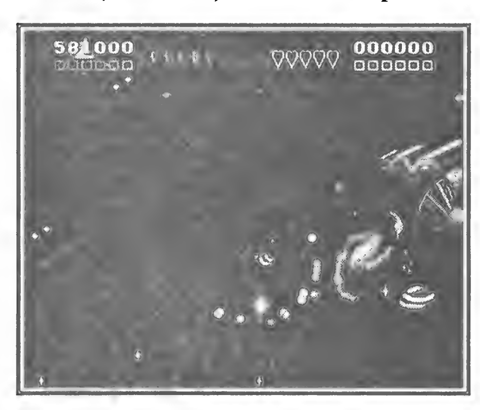
Кнопки A, C – стрельба из пушки (пулемета);

Кнопки A, C (удерживание) – наведение прицела и запуск ракет.



Прежде чем вступить в схватку с кораблем Большой Крысы, вам предстоит преодолеть несколько трудных препятствий. Для начала из жерла корабля выскочат несколько астероидов и начнут летать вокруг вас. Вам же нужно разбить их с помощью пушки до того, как какой-нибудь из них не попадет по герою. Большие астероиды после первого попадания разлетаются на четыре более мелкие части, и попасть по ним становится сложнее. Всего по вам будет выпущено три партии астероидов. Чтобы эффективно бороться с этой напастью, поместите свой корабль посередине экрана и оттуда обстреливайте камни. После астероидов на вашу голову «свалятся» бомбы замедленного действия: из жерла вылетают бомбы, скрепленные по четыре, которые после некоторого времени взрываются и разлетаются в разные стороны. На этот раз отведите корабль к верхнему краю экрана, но на том же уровне вертикали, и расстреливайте бомбы. Желательно, конечно, расколошматить все, чтобы заряды не попали в вас, но при нахождении вверху процент попадания бомб минимален и без того. После двух серий бомб (одни из них разлетаются вертикально-горизонтальным крестом, вторые же – диагональным) никуда не перемещайтесь из точки нахождения, но поверните корабль так, чтобы пушка была направлена в сторону корабля по горизонтали, и откройте огонь. В это время по полю боя будут летать небольшие (по сравнению с предыдущими) астероиды, которые также можно разбить. После того, как астероид пролетает путь до края экрана и обратно, он исчезает. Иногда вместо астероидов вылетает значок «1UP» – дополнительная жизнь, но путешествие между летающими астероидами за ним, кажется, подобно смерти.

Последний этап эпизода 4.1 – уничтожение четырех летающих тарелок. Первые две из них можно с успехом разбить при помощи ракет (см. выше), а вот третья и четвертая довольно юрки, и против них действенна разве что пушка (хотя на моей личной практике бывали случаи, когда удавалось удержать прицел на третьей и даже четвертой тарелке).

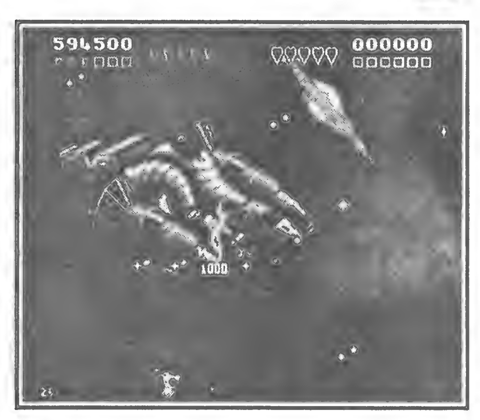


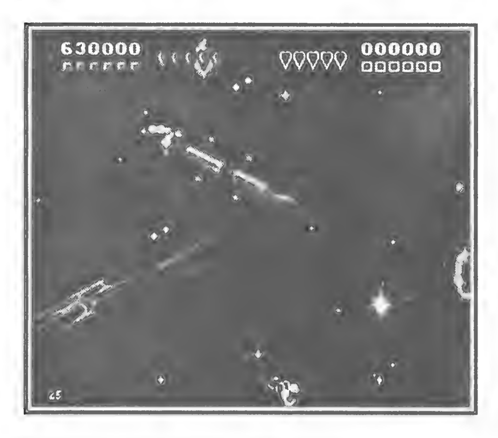
Эпизод 4.2

Теперь будем драться с самим кораблем! Он помещается в верхнем левом углу экрана и начинает обстреливать космический корабль героя из различных видов оружия. Сна-



чала обе его пушки стреляют прямо перед собой пулеметными очередями, и, если вы разместитесь слева внизу экрана, они не причинят никакого вреда. Оттуда наводите прицел и стреляйте ракетами до тех пор, пока не разрушатся обе пушки. После этого активизируется пушка, находящаяся в носу корабля и изрыгающая электрические разряды, которые заставят вас выбраться из угла – они самонаводящиеся. У героя два выхода: атаковать пушку собственным пулеметом, либо постараться уловить ее дуло в прицел и запустить две ракеты. Это можно сделать, если стать в более-менее безопасное место – за кораблем и оттуда атаковать. Когда электропушка будет уничтожена, там же заработает двуствольный пулемет, но он стреляет в одном направлении, и особо опасаться его не стоит.





Уничтожив пулемет, снова разместитесь в левом нижнем углу – вам предстоит разрушить еще две пушки корабля, стреляющие астероидами. Нанеся по каждой из них два удара ракетой, вы тем самым разрушите их, и после этого заработают еще две электропушки. Вот здесь вам придется побегать от электрозарядов! Геймерам, не склонным нервничать даже в самые трудные моменты, могу посоветовать двигаться лишь по вертикали. После уничтожения электропушек герою останется расправиться с пулеметом на носу корабля, бьющим прицельным огнем, и ракетницей, похожей на вашу, это особенно трудно. Понадобится приложить все усилия, чтобы не погибнуть на этом этапе.

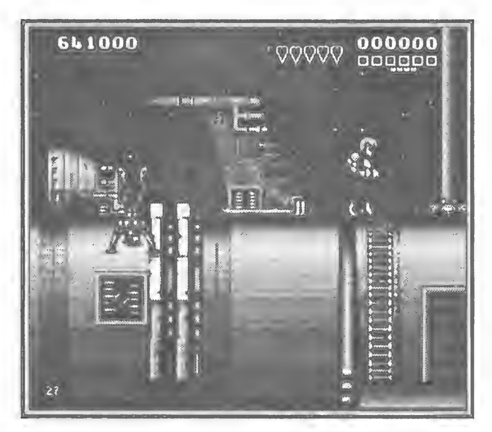
Уровень 5: Уничтожение Ракеты

Эпизод 5.1

Начинается одно из самых продолжительных и опасных путешествий в космосе. Герой высаживается на поверхности ракеты, и буквально с первых же шагов по ней его начинают атаковать. Это уже известные вам каратисты, но на сей раз враги сильно поумнели и, видимо, изучили еще какой-то вид восточного единоборства (кажется, ниндзя), сейчас они не просто нападают с помощью кулаков, но и кидаются звездочками, а также виртуозно владеют приемом, называемым в каратэ «йоко-гери в прыжке», во как. Подраться с ними вам придется... Дабы не создавать себе проблем, постарайтесь каждого врага уничтожать одним супер-ударом, тогда они не смогут атаковать группами.



Итак, сразу после высадки дойдите до края первого крыла – из-за него выскочит первый враг и, отправив ударом ноги (если вы человек, а я не устану повторять, что лучше всего играть человеком) его в открытый космос, вернитесь немного назад, из-за другого края крыла выскочит еще один. Если не успеете его догнать на лету, то подпрыгните в тот момент, когда он замахнется рукой, чтобы герой смог перепрыгнуть звездочку. Далее – вперед, но двигайтесь медленно, чтобы не напороться на один из двигателей ракеты, с которыми будете сталкиваться на протяжении всего уровня. Простейший способ преодолеть это препятствие – дождаться, пока огонь исчезнет, и запрыгнуть наверх. Таким же образом перепрыгните еще два следующих двигателя, и выйдете на новое место боя с еще одним бойцом, а затем (после спуска вниз по лестнице) – крысами. Это новые, еще неизвестные вам бойцы, но, тем не менее, довольно-таки опасные. Нападают они всегда по двое и больше и, чаще всего, в самых узких местах. Бояться их все же не стоит: два-три удара ногой, и крыса улетит. На первом балконе их будет всего четыре, а после подъема на поверхность герой встретится с каратистом. Не напороться на его оружие очень просто: зацепитесь за поручень на поверхности крыла и дождитесь, пока тот бросит звездочку. Сделав это, каратист затяжным прыжком направится в противоположный угол. Во время полета он безопасен, и тогда вы можете спрыгнуть и ударить мерзавца. Второй балкон – и опять две крысы, немного посильнее первых (убиваются двумя супер-ударами), но...в конце балкона – странная красная дверь, которая после уничтожения крыс открылась. Это – следующее препятствие, о котором ранее вы не догадывались. За дверью находится огромное чудовище, и с ним предстоит сразиться. Ренегат-убийца двигается по комнате и иногда (особенно тогда, когда чувствует, что обстановка складывается не в его пользу) пытается ударить героя рогами. В этот момент (когда он приседает) вам необходимо подпрыгнуть. При приземлении, ради безопасности, советую нажать на кнопку удара и пнуть таким образом врага. Следующее опасное препятствие – огонь из труб, расположенных поперек ракеты. Вам нужно, передвигаясь по лестнице, сначала подняться, а потом спуститься с другой стороны. Понаблюдав некоторое время за закономерностью вспыхивания огня, можно скоро дойти до разгадки, но я вам предложу уже опробованный способ: первая цепочка огней, как вы, наверное, видите, зажигается последовательно, и герою стоит лишь дождаться, когда исчезнет нижнее пламя, и после этого подняться по лестнице до второго языка пламени, где, дож-





давшись исчезновения второго пламени, подняться до третьего и так далее. Со вторым немного посложнее, но тоже терпимо. Дождитесь исчезновения верхнего огня и сразу спускайтесь до третьего (нижнего), а как только третий отгорит, спускайтесь на балкон (смотрите, не свалитесь с него). При игре вдвоем могу посоветовать такую хитрость: преодолеть вторую полосу огней, не напрягаясь, одному из игроков поможет другой (это особенно полезно, если второй игрок еще не осилил данную игру). Нужно, чтобы один из игроков преодолел обе полосы, а другой – только одну, и остался стоять наверху. Первый поднимается на поверхность ракеты и отходит в крайний правый угол экрана, а второй подходит к перегородке вплотную. В результате, огонь из труб перестает быть виден, и игрок может преспокойно спуститься вниз и присоединиться к другу.

А теперь разберемся еще с несколькими старыми знакомыми – гранатометателями. Их всего трое, и появляются они последовательно, то есть после уничтожения одного появляется другой. Думаю, старые навыки здесь вам пригодятся. Уничтожив этих врагов, вы приступите к еще одному заданию, более сложному, чем предыдущие – перед вами снова красная дверь, а за ней – знакомый боевик, но гораздо сильней предыдущего. Вторая комната намного больше первой и, в отличие от первой, здесь можно найти в одном из углов не кубики, восполняющие энергию, а целую жизнь. Прекрасно! Убив врага, на выходе вы натолкнетесь на новую полосу огней, в которой пламя появляется намного быстрее, чем раньше. Первые две полосы проходятся по принципу, описанному выше, применительно к самой первой полосе, третья – то же, но гораздо быстрей. Для прохождения третьей полосы советую подойти к огню вплотную, так, чтобы при нажатии кнопки ↑ герой сразу мог подняться, но так, чтобы не зацепило огнем. Как только нижнее пламя отгорит, молниеносно поднимайтесь наверх и не останавливайтесь, пока не достигнете поверхности! И последняя бойня этого эпизода – поединок с целой армадой каратистов. Что посоветовать вам здесь... Чаще запрыгивайте наверх. Во время полета врага, когда он уже выпустил звезду, спрыгивайте (кнопка ↓) и наносите удар, а затем сразу назад.

Эпизод 5.2

Начало довольно-таки приятное – вы сразу находите шарик с энергией, но потом на героя нападает каратист (причем, сзади), начинаются другие неприятности, и все впечатление от приятного моментально развеивается. На балконе внизу вас ждет буквально-таки сражение с кучей крыс, каратистов и гранатометателей, а затем – еще один ящер в комнате за красной дверью. Когда подойдете к открытой двери, то, если у вас не хватает нескольких квадратов, поднимитесь наверх по лестнице и разбейте шар наверху, и только после этого ступайте в комнату на бой с ящером. На выходе из комнаты вы обнаружите еще одну красную дверь, закрытую до тех пор, пока герой не расправится с двумя каратистами наверху. За дверью находится не еще одна комната, а длинный стеклянный коридор, где вам предстоит расправиться с



несколькими крысами. После избиения каждой крысы ее ждет участь полета в космос через разбитое окно. На выходе из коридора – еще одна полоса огней. Она проходится по принципу последней, пройденной вами.

Последняя часть уровня – битва с Робоманусом, одним из сложнейших боссов игры. Это огромный робот с очень длинной шеей. Голова Робомануса крутится во все стороны и может обстреливать героя электроразрядами из любого удобного положения. Также вражина высоко прыгает и может раздавить вас ногами. Техника боя с ним проста, но от этого бой не легче – придется потерять минимум одну жизнь. Основной прием – не давать боссу стоять на месте и постоянно пинать его ногами. Как только он полетел в другое место, догоняйте его и бейте ногами.

Уровень 6: Посадка на территорию Тени



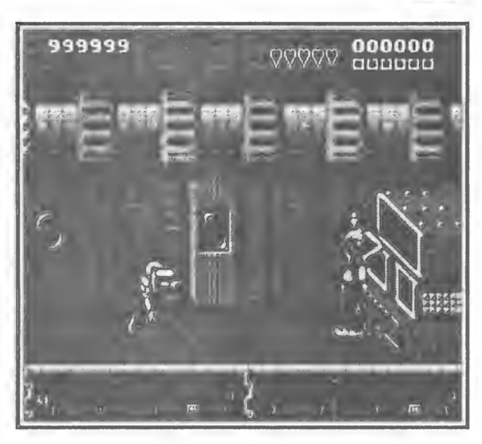
Это предпоследний уровень игры и, соответственно, предпоследний по сложности. Он совсем небольшой по протяженности, но тем не менее чрезвычайно труден из-за количества врагов. Это уже знакомые нам каратисты, но в неимоверном количестве, причем убить их намного сложнее, чем ранее, а также роботы на ходулях. Над вами в некоторых местах помещения висят электрические лампы. Если подпрыгнуть и уцепиться за них (кнопка B), а потом несколько раз ударить по лампе ногой, она упадет, а, разбив ее, вы сможете добыть очки или жизнь.

Уровень логически разделен на два отрезка, неравных по протяженности и уровню сложности. Первый его этап – уничтожение всех врагов и босса этого уровня – Тени. Его специфика четко отражена именем – это человек-робот, перемещающийся по территории поединка с помощью исчезновения. Опять же, стратегия борьбы с ним проста, и загвоздка лишь в выработке необходимых навыков скорости. Босс сам чрезвычайно быстр в своих движениях, но и это не помешает вам разделаться с ним. Заметьте, под потолком комнаты висят две лампы, и, как только увидите вышедшего вам навстречу босса, запрыгните на одну из них. Ни в коем случае не следует бить по лампе, на которой висите – это подобно тому, как если бы вы пилили сук, на котором сидите. Во время поединка вам необходимо постоянно перемещаться с лампы на пол и обратно. Делайте это, когда босс окажется под вами, и бейте его в это время до тех пор, пока он не свернется в покрытый иглами шар или не исчезнет. Как только что-либо из этого произойдет, сразу запрыгните на лампу, иначе потеря жизни вам обеспечена. Применения каких-то супер-ударов в битве не требуется – игра сама за вас делает это, и вам нужно только чаще нажимать кнопку удара.

Окончив бой с Тенью, герою нужно будет преодолеть последнее препятствие на движении к главному боссу игры. Это своеобразная электро-завеса, натянутая между несколькими лампами. Разряды тока в ней двигаются очень быстро, поэтому без ускорения вам не обойтись.

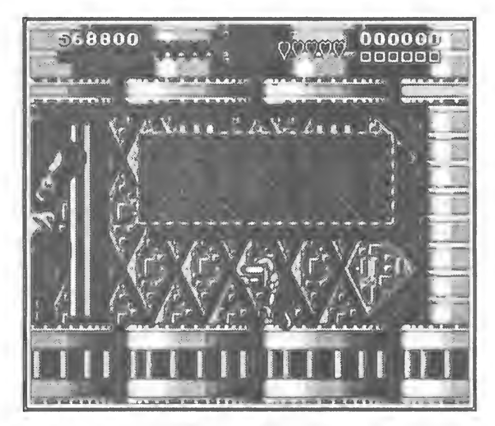


Уровень 7: Новый Армагеддон



Ну, вот и добрались до заключительного этапа игры. Это – космический челнок Королевы Тьмы, и в финале вы с ней сразитесь.

Снова старые знакомые – космонавты. С момента нашей предыдущей встречи с ними они значительно поднакачались и теперь просто так их не взять. В качестве радикального метода борьбы с ними могу посоветовать вам использовать добивание в тот момент, когда человечек лежит на полу, но... это практически невыполнимо – слишком уж быстро они встают, да и самих их тут пруд пруди – не успеваешь от одного отбиться, нападает другой, причем, не ждет, как это было раньше, пока вы изобьете его товарища. В общем, свалка вам обеспечена. Еще ее добавляют две летающие пушки из первого уровня.



Преодолев все-таки стену препятствий из космонавтов, вы достигнете механической установки в конце коридора, из которой на вас совершит нападение также знакомая по первому уровню рука, но здесь она значительно быстрее и запас ее энергии намного больше. Убив ее, вы встретитесь с самой Королевой. Ее тактика заключается в том, чтобы выскакивать из пола в самый неподходящий момент и кидать в вас огненные снопы. В тот момент, когда она передвигается под полом и на поверхности виден лишь огненный круг, старайтесь избегать прикосновения к нему. Но как только Королева начинает появляться из-под пола, с разбега бейте ее коленями (человек делает это, находясь как можно ближе к врагу, если рядом лежит серебряный шар). Семи-десяти сильных ударов будет достаточно, чтобы уничтожить Королеву Тьмы и спасти Землю. Без удара коленями вам предстоит небольшое развлечение, впутываться в которое не стоит. Кажется, это победа!



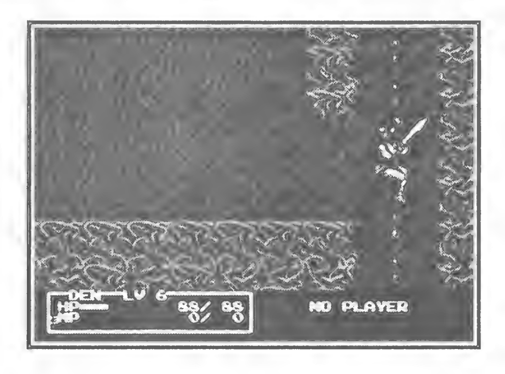
CADASH

КАДАШ

Taito • Количество игроков 2 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

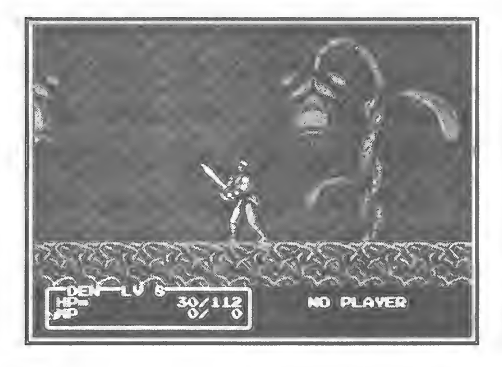
Очередная приключенческая игра из серии фэнтези. Вы выступаете в роли защитника королевства Дирзар. Сюжет говорит о том, что слуги дьявола вторглись в спокойное до того королевство и подчинили его владыку, украв у него единственную дочь (имя ее – Саласса). Вы, как, по-видимому, самый сильный человек на этой земле, отправляетесь на бой с чудовищами, дабы вернуть папаше его дочь и оградить мир от преступных посягательств нечисти. Примечательно, что игра предоставляет вам возможность сразиться с силами зла как с помощью грубой физической силы, так и при помощи колдовства – вы можете при загрузке выбрать одного из двух персонажей. В любом случае, хочу посоветовать геймерам играть в Кадаш вдвоем – и веселее, и с врагами расправиться легче.

Управление



Кнопка В – загрузка (в меню)
Кнопка В – удар мечом вперед (укол)
Кнопка А, С – прыжок
В + ↓ – удары мечом перед собой сидя
В + ↑ – удар мечом над собой
А(С) + В – удар мечом в прыжке перед собой
А(С) + В + ↓ – удар мечом в прыжке под себя
А(С) + В + ↑ – удар мечом в прыжке над собой
Start – пауза и вызов меню состояния героя
↑ (рядом с дверью) – вход

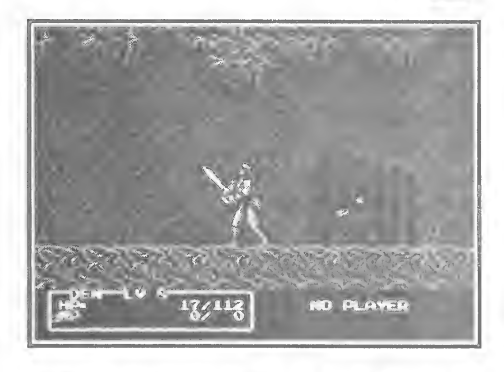
Меню

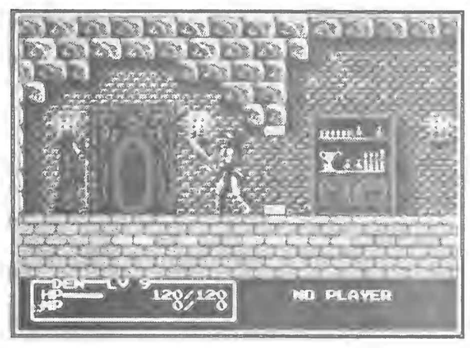


Как всегда, начинаем загрузку игры с нажатия кнопки старта на заглавной странице, и сразу начинаются первые заскоки – далее при загрузке придется пользоваться лишь кнопкой В – иного не дано. В следующем окне вам предлагается выбрать режим одного или двух игроков, что вы и сделаете, после чего получите напоминание о том, какой вы выбор совершили, и краткую характеристику двух героев. В последней говорится о том, что боец (а именно вам предлагают выбрать между бойцом и магом) имеет недюжинную силу и отлично владеет мечом, но, к сожалению, не умеет колдовать, а маг – наоборот, колдует направо и налево, но, при всей своей мудрости, меч поднять не может – староват уже. Выбрав игрока, вы в состоянии сделать себе собственное имя,



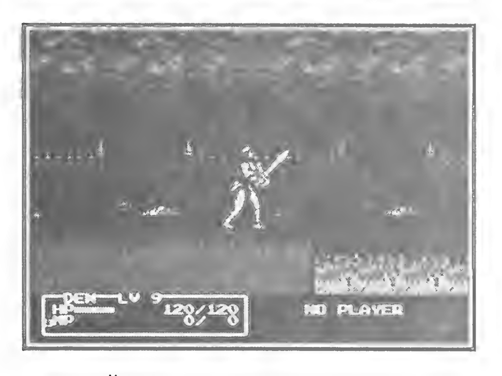
но, правда, всего из трех букв. Интересно, что по умолчанию игра присваивает вам странное и довольно-таки смешное имя Фиг. Видимо, в этом есть смысл... Вы покажете всем врагам комбинацию из трех пальцев: мол, вот вам, не на того напали!!! Я лично выбрал себе простенькое den, и вот какое послание получил после его ввода (от короля, чью дочь мы и будем спасать). «Добро пожаловать, Ден! Я рад приветствовать хорошего бойца!». На этом приветствия и обмен любезностями заканчиваются, и я сразу получаю задание: «Вот что ты должен знать. Не так давно мое королевство, Дирзар, было процветающей страной. Но пришел слуга дьявола и пленил мою единственную дочь Салассу, и покорил мое королевство. Я надеюсь, что ты освободишь мою дочь и вернешь ее мне!». Далее следует послание на все четыре стороны (то есть на бой с врагами) типа «А теперь иди, Ден!». Ну вот, мы практически начали игру, но перед непосредственным боем придется выслушать еще несколько напутствий.





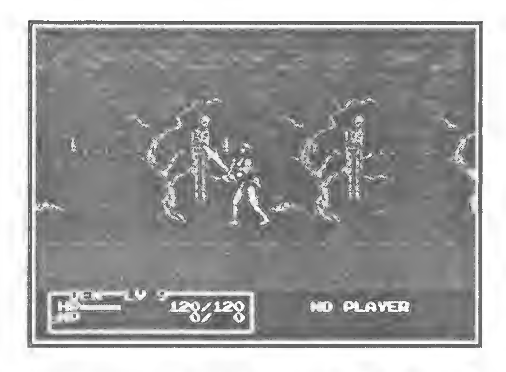
Прошу заметить, что в игре необходимые вам данные о количестве энергии, состоянии оружия и магии отображаются внизу, в форме таблицы, а при игре вдвоем их (таблиц) две.

Прохождение

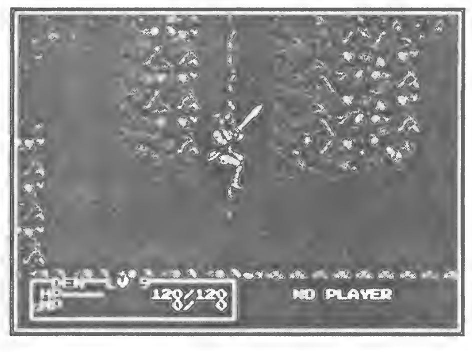


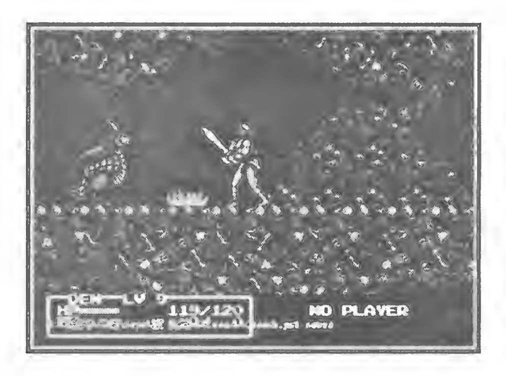
Ну вот, начинаем игру в большом зале дворца, где, поговорив с королем и подобрав две аптечки, проходим влево и входим в черный проем в стене — это ступеньки на нижний этаж, где находится выход из дворца. Но сначала вы можете подойти к охраннику, что стоит в левом углу зала у закрытой двери, и, нажав кнопку удара, получите некоторое сообщение, гласящее о невозможности открытия данной двери до взятия ключа от нее. Так что идите вниз. Один из охранников внизу сообщит вам, что всего в мире, куда вы выходите, пять земель, которые составляют магический портал, а второй — что вам нужно бороться с силами тьмы, а за убийство каждой твари неведомая сила будет отваливать вам несколько золотых монет, собрав которые вы сможете купить дополнительное оружие. Выйдя из замка, пройдите направо и ударом меча заставьте ни в чем неповинную кухарку сообщить вам маршрут (по дороге — направо), а мага —

сказать величайшую тайну этой игры. На вашем пути встретится огромное количество врагов, и, чтобы успешнее бороться с ними, заходите иногда в магазины на обочине и приобретайте там полезные вещи. Путник на той же дороге сообщит вам, что после освобождения пяти стран вам откроется волшебный портал в иной мир, но для достижения его нужно будет сразиться с Гиянтом — хранителем врат. Вот и все разговоры. Подходите к двери в конце дороги и далее ваш путь — в царство тьмы.



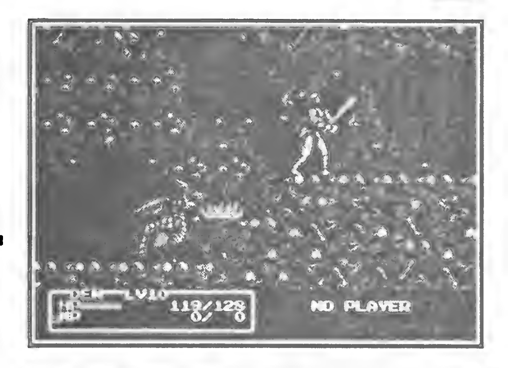
Первый же уровень, и сразу — неимоверное количество врагов!!! Это — свиньи, летучие мыши и непонятная слизь, падающая с потолка. И первый трудный участок — переправа через реку. Трудность ее заключается в том, что на вас непрерывно со всех сторон наседают враги — свиньи справа, а летучие мыши слева. Справиться со столь трудной задачей можно следующим образом. Запрыгните на первую подвижную платформу и, сидя, убейте первую летящую вам навстречу мышь, а затем развернитесь и заколите рвущихся поближе к вам двух свиней, оставшихся на переправе. Затем сразу разворачивайтесь влево — на вас летит еще одна мышь. Эту или какую-нибудь из следующих вам нужно перепрыгнуть так, чтобы достичь второй части переправы — еще одной подвижной платформы. С этой платформы при первой же возможности перепрыгните влево на лиану, свисающую с потолка пещеры, и спуститесь по ней вниз до воды, но так, чтобы не задевать ее, и машите перед собой мечом, отбиваясь от надоедливых свиней на другом конце переправы. Спускаться вниз необходимо для того, чтобы вас не задела мышь, летящая в это время из правой стороны экрана. Уничтожив свиней и обезопасив себя от посягательств летающих грызунов, выходите на берег. Там новые враги, и притом немного поумней поросят — скелеты, они нападают на вас с мечом, и при этом могут спрятаться от вашего оружия за щитом. В этом случае переместитесь в такое положение, чтобы можно было ударить незащищенный участок тела...м-да...остова скелета, либо сделайте нижний удар в прыжке, таким образом накрыв жертву. Спустившись вниз под горку, остановитесь у веревки, свисающей вниз, и, перед тем как спускаться вниз,

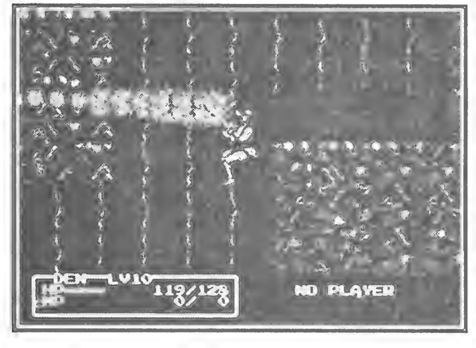




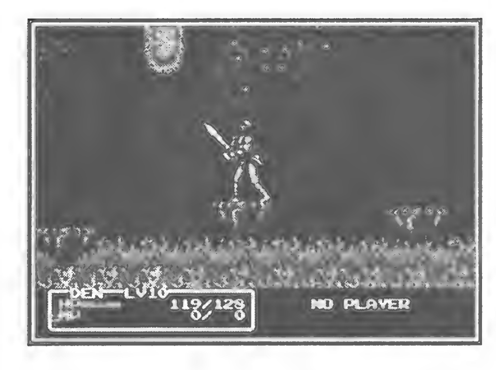


уничтожьте всех скелетов, которые будут на вас нападать, а потом уже – вниз. Кстати, из кучи костей, что лежит около спуска, можно выбить несколькими ударами аптечку. Спустившись вниз по веревке, сразу же отойдите от нее на несколько шагов вправо – вслед за вами вниз спутятся несколько врагов, и будет лучше, если вы встретите их не спиной, а мечом. В этой части пещеры ваши враги – огромные глаза, двигающиеся за вами. Чтобы не попасться, при их приближении запрыгивайте на первую попавшуюся веревку. Всего героя будут атаковать три глаза. Первый, после того, как вы освободите ему дорогу, запрыгнув на лиану, укатится вперед, а второй – встретится с третьим и разобьется. Далее пройдите вперед, и вы встретите новых врагов, не менее опасных, а, быть может, и более, чем предыдущие вместе взятые – пауков, которые при приближении к вам выпускают навстречу герою паутину. Попав в нее, вы лишитесь части здоровья, а поэтому – старайтесь перепрыгнуть приближающийся к вам клубок. Сделать это нелегко, так как паутина летит быстро, а паук останавливается на небольшом расстоянии от вас. Но все же постарайтесь сделать это и, перепрыгнув, садитесь и встречайте паука железным клинком. Всего пауков будет четверо, прежде чем вы дойдете до моста через огненную реку. Это – новое испытание. И без четкого руководства вам туда ни-ни!!! Итак, завидев мост через реку, подойдите к нему. С этого момента земля под вашими ногами начнет дрожать, и с потолка пещеры начнут падать камни. Как только увидите первый камень, летящий в вашу сторону, сразу отойдите к началу моста – там на вас нападет еще один паук, но вы избежите знакомства с ним на мосту. Убив паука, дождитесь, пока упадет еще один камень, и двигайтесь вперед на мост. Знайте, что всего на мосту падают три камня и разлетаются в трех направлениях: один вы уже видели, один падает посередине моста и никуда больше не двигается, а третий – в противоположный конец моста. Таким образом, дождавшись, пока исчезнет второй камень, пройдите немного дальше того места, где он приземляется, и сядьте, чтобы переждать появление третьего камня, а затем – вперед вслед за ним. На мосту есть еще одно место, откуда точно так же падают камни. Идя вслед за последним камнем первой серии, на том месте, где он исчезнет, остановитесь и дождитесь появления камня, летящего вам навстречу из другого угла, перепрыгните его в том месте, где он наиболее близко к земле, пройдите вперед, и точно так же (как и в первом случае) преодолейте еще два камня. Когда вы обойдете второй камень второй серии, на вас, кроме потусторонних сил природы, начнут нападать летучие мыши, но это уже – частность по сравнению с тем, что уже позади. Спустившись вниз по ступеням, подойдите





к лежащему на земле человеку и поговорите с ним. Но, в принципе, можете и не утруждать себя посторонними разговорами, я и так скажу вам, о чем говорит полумертвый человек – за входом, к которому вы приблизились, находится комната с первым боссом. А человек пытается удержать вас от глупого намерения туда войти. Видимо, это такой же, как вы, искатель приключений, но – менее удачливый. Вперед!

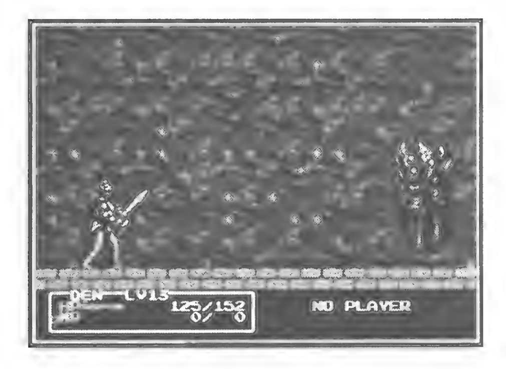


Действия пудинга (первый босс) предугадать весьма затруднительно. Это большое скопление шариков слизи, которое мечется по комнате с целью вам навредить, и единственная тактика здесь – уворачиваться от его движений. Кроме того, пудинг постоянно выбрасывает из себя прыгучие шарики, которые затем двигаются в вашу сторону. Уходите от них и от прыжков пудинга, и, может быть, трех аптечек вам хватит.

Если вы все-таки сподобились и уничтожили мерзкую тварь, то, после того, как соберете причитающееся вам за нее вознаграждение (четыре мешка с монетами), входите в открытую дверь и поговорите со старичком, который наставит вас на путь истинный и откроет первый портал.

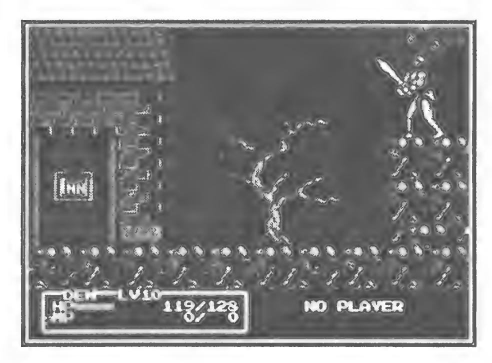
Портал приведет вас в комнату, где вы после долгих скитаний наконец-то встретите живых, нормальных, не злобных людей!!! Поспрашивайте людей, что в мире за это время произошло. Почему-то говорить они это хотят лишь в том случае, если на них замахнуться мечом. Горничная, первый встреченный на пути человек, сообщит вам, что вы попали в поместье некоего Маринада. Что это есть на самом деле, не вполне ясно, но, думаю, будущее нам это разъяснит, а ваши следующие действия станут понятны, если герой заговорит с мальчиком, следующим попавшимся вам на пути человеком. Дословно монолог мальчика звучит примерно так: «Хочешь ли ты узнать историю Кракена, осьминога, служащего Гиянту, который живет в пещере на дне озера? Скоро деревня будет уничтожена, и одна молодая девушка станет жертвой осьминога. Девушка та – дочь старого человека, живущего на другой стороне моста. Ты поможешь ей?»

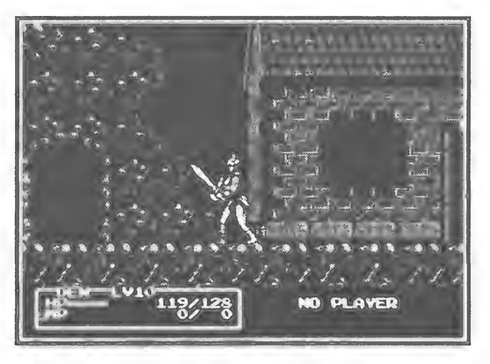
Третий человек в комнате – служанка за стойкой прилавка. Она продаст вам вещь, весьма необходимую сейчас – энергию, если вы обратитесь к ней, и, поддержав разговор, в меню выбора, которое она представит вам, нажмете «Yes». Таким образом, ваша энергия восполнится до начального уровня. Теперь – вперед, в следующую комнату! На самом деле, следующая комната, или эпизод, находится за пределами дома. Здесь герою предстоит прикупить некоторые полезные ему вещи и побеседовать с несколькими милыми людьми. Первый же встретившийся вам



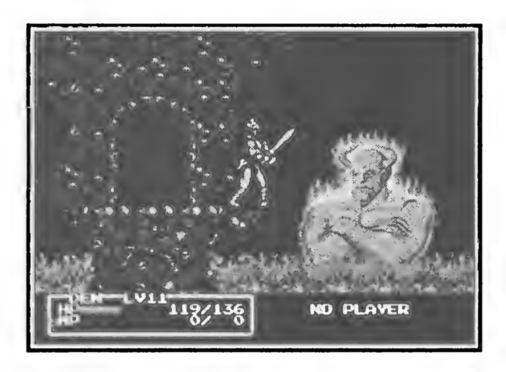
человек – горничная – поведает о том, что хижина старого человека (старой женщины, так как этот человек, о котором говорилось раньше, никто иной, как женщина) находится на другой, правой стороне моста. Мужчина у входа во второй дом скажет вам, чтобы вы отправились в дом к старой женщине и выслушали ее историю. Вы обязательно сделаете это, но сначала зайдите в дом, подле которого стоит ваш герой, чтобы сделать кое-какие покупки. В доме подойдите к старику и заговорите с ним, а потом в меню снова выберите «да». Вам на выбор предложат четыре предмета, из которых вы сможете купить лишь два, так как два других предназначены магу. Прискорбно, но они же и дешевле стоят. Заплатите за меч и доспехи и выходите из дома. Чтобы прервать беседу со стариком, в нужный момент нажмите в меню «нет». По дороге, перед тем как попасть в дом к старой женщине, поговорите еще с несколькими людьми, которые наставят вас, так сказать, на путь истинный (скажут что-то вроде того, что вы уже слышали). В доме на другой стороне моста от старой женщины вы услышите такую историю: «Однажды под дверями моего дома я нашла маленькую девочку. Она сказала, что у нее нет родителей, и попросила поесть. Я накормила ее, обогрела и оставила у себя. Со временем она подросла и превратилась в красивую девушку с добрым сердцем и работящими руками. Сейчас ее хотят принести в жертву Кракену. Пожалуйста, спаси ее!». На этом разговор окончится, и вам ничего более не останется, как выйти из дому и идти дальше. Прямо по дороге, перед выходом «в люди» (в эпизод поединков), зайдите еще в один дом и купите там пару аптечек, а может даже и жизнь.

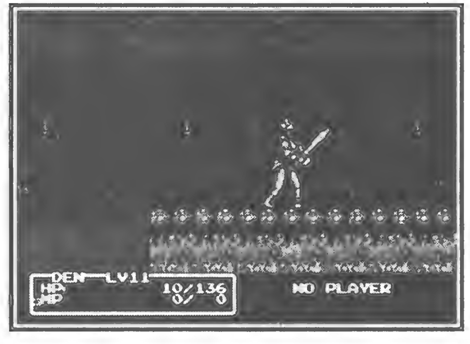
Зайдя в новый эпизод, вы увидите две возможные дороги дальнейшего движения: посуху, то есть по земле, либо короткий, но довольно-таки проблематичный путь под водой. Проблематичен он тем, что у вас в данный момент нет возможности двигаться под водой (действительно, не рыба же вы...), поэтому не будем мешать сценарию и отправимся по дороге налево. Новые враги – лягушки и вурдалаки, которые кидаются костями. Пройдя немного вперед, увидите первую жабу. Как только она прыгнет в вашу сторону, начинайте из положения стоя бить мечом, но не вздумайте садиться! Если вы сделаете это, жаба непременно вас достанет. С вурдалаками еще сложней – они убиваются только со второго раза и имеют нехорошую привычку убегать от вас. Если вы будет стоять вне пределов досягаемости костей, которыми вурдалаки кидаются, они довольно быстро сообразят, что старый номер не проходит, и перегруппируются. По веревке, дойдя до спуска, вы достигнете еще одной небольшой пещеры, уложенной камнем, где основная опасность – руки, вылезающие из-под земли.





Обойти их довольно просто, если понять нехитрую периодичность их появления. Пройдя четыре (а именно столько рук) препятствия, увидите осу, зависшую в воздухе. Вы можете дождаться, пока она полетит в вашу сторону, и пропустить мимо себя, но за ней вылетит вторая, пропустить которую можно, только присев, либо убить ее. Но и здесь есть небольшая хитрость – осы летят только на вас и, если вы будете сидеть в одном положении, на вас они и нападут. Избежать этого можно, если, завидев осу, два раза подпрыгнуть, а потом присесть – обе пролетят мимо. После этого зайдите в дверь и, выйдя из нее в другом месте, идите влево, уничтожая на пути вылезающие из-под земли корни деревьев, и, спустившись со ступеньки вниз, поднимитесь по лестнице вверх и зайдите в следующую комнату. Это и есть место поединка с Кракеном, осьминогом, охраняющим пленную девушку (помните повествование старухи?).

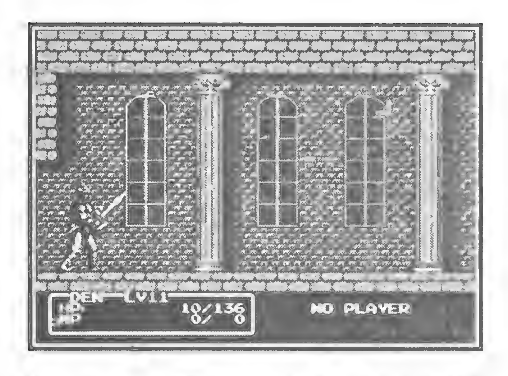




Кракен – осьминог, который охраняет предназначенную в жертву девушку. Он сидит под мостом и действует тем, что, вращая свои щупальца, выстреливает из них синими разрядами, причем разряды работают по тому же принципу, что и осы – летят именно в вашем направлении. Поэтому, чтобы хоть как-то избежать их попадания, вам стоит постоянно находиться в движении. Сначала уничтожьте одну щупальцу, а затем вторую. После этого осьминог умрет, а вы получите целую гору денег. Собрав их, подойдите к девушке, привязанной к столбу, и освободите ее, перерубив веревки. На это она выдаст монолог следующего содержания: «Я не знаю, кто ты, но ты спас мне жизнь! Тебя попросила сделать это моя мать? Я хочу кое-что сказать тебе. Иди за мной». После этих слов спасенная девушка пойдет в ту сторону, откуда вы пришли, а вы должны последовать за ней. Девушка приведет вас на берег озера и... прыгнет в воду! Только не пытайтесь прыгать за ней! Вы ее не спасете, да этого и не требуется. Она – русалка: «Как ты видишь, я – русалка. Я долго прожила в мире людей. Обманула женщину, чтобы она оставила меня у себя, и она дарила мне свою материнскую любовь. Чтобы вернуть свободу своей матери и народу страны, я вынуждена была принести себя в жертву, но теперь это не потребуется, и я вернусь к себе домой, в море. Пожалуйста, не рассказывай ей об этом, ее это опечалит. В награду за твою смелость я помогу тебе!». Как только она прекратит говорить и исчезнет, вы получите кувшин, действие которого позволит герою путешествовать под водой.

Взяв его, идите налево и, пройдя две комнаты, вы окажетесь в зале, где стоят три статуи викингов. У каждого из них в руке по длинной цепи с булавой на конце, которые вертятся по кругу. Обойти их не составит особого труда, если в момент приближения булавы под-

прыгнуть и продолжить движение вперед. Некоторую опасность представляет лишь третья статуя, так как цепь этого викинга крутится в сторону вашего движения и с удвоенной скоростью, поэтому не будет идти навстречу вам, а догонит сзади. В следующей комнате на ступеньках вас ждет живой корень (их мы уже видели) и слизь, падающая с потолка. Чтобы не быть задетыми ими, запрыгните на предпоследнюю ступеньку и, когда сверху на верхнюю ступеньку упадет комок слизи, уничтожьте его, и, дождавшись, когда корень выстрелит по вам разрядом, запрыгните на выступ и расправьтесь с чудовищем. После того преспокойно спуститесь по веревке в озеро (теперь вода вам не страшна) и дойдите до еще одной группы ступенек, где путь преградят три ядовитых глаза, передвигающихся по вертикальной прямой, и тем самым закрыв вам дорогу. С первыми двумя расправиться не составит для вас труда, просто подойдите к ступеньке и, когда глаз опустится, ударьте его два раза мечом, но перед каждым ударом присядьте. Третьего же вам придется немного помучить: дождитесь сидя, пока он выпустит по вам разряд, и запрыгните на платформу, а там еще раз подпрыгните, когда чудовище выстрелит. После этого герой может подойти и нанести удар мечом, либо сразу два, что намного лучше. Выйдя на берег озера, пройдите мимо открытого портала и влезьте по веревке на следующий этаж пещеры, где в домах вы сможете купить дополнительные возможности. В первом доме купите себе новый меч, а также щит для лучшей защиты, затем пройдите еще дальше и выйдите на мост, с которого мы начинали второй эпизод. Как вы помните, там можно купить не только аптечки, но и дополнительную жизнь. Более того, если вы подойдете к самому дальнему дому и войдете в него, то сможете увеличить там свою энергию. После этого возвращайтесь назад и входите в портал.



Выйдя по другую сторону портала, залезьте на веревку и поднимитесь по ней вверх. Там, когда вы пройдете через очередной переход, вас ожидает встреча с гномами. Вот что они будут говорить:

1-й: «Ты пришел в лес гномов».

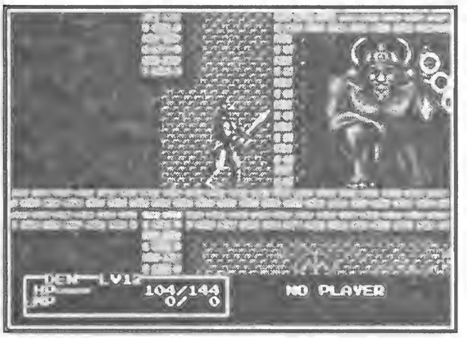
2-й: «В домики, которые находятся здесь, могут попасть только очень маленькие люди».

3-й: «Если ты пойдешь по дороге влево, то попадешь в бесконечный лес. Говорят, что тот, кто осмелится это сделать, никогда не вернется назад».

4-й: «На другой стороне бесконечного леса растет карликовая орхидея. Если ты выпьешь ее нектар, то превратишься в гнома».

5-й: «В аптеке находится серебряный ключ. Кажется, он предназначен для того, чтобы открыть серебряную дверь».

6-й: «Если ты спустишься сейчас вниз, то найдешь там гнома по имени Джобим. Он может что-либо знать о карликовой орхидее».

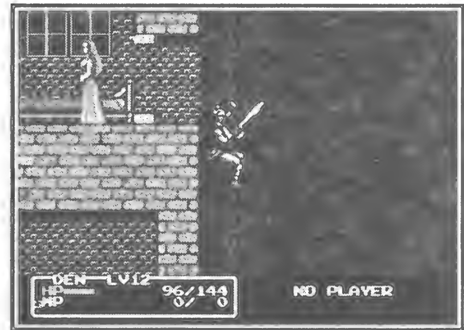


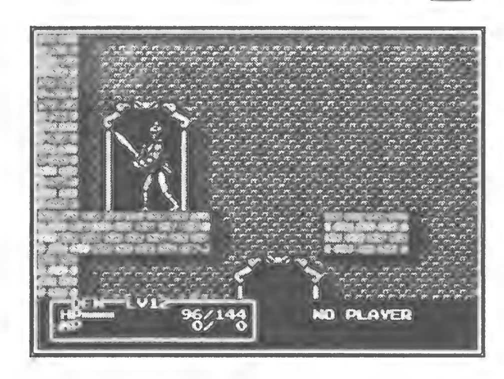


Выслушав речи гномов, возвращайтесь к спуску вниз и достигните пола, никуда больше не заходя, и войдите в дверь. Попав в новое помещение, вы сможете узнать у гномов, как найти Джобима (это и так нетрудно сделать – он находится сразу за возвышенностью), и, поговорив с ним и другими гномами, наверняка решите, что вам просто необходимо победить следующего врага – червя, и заработать денег на серебряный ключ, а также получите предупреждение от маленьких людей о том, что они бы, будь на вашем месте, ни за что не сунулись бы в логово червя. Но нам-то надо. Здесь же можно взять еще одну дополнительную возможность – магический эликсир восполнения жизни. Магазинчик, где можно его приобрести, находится в верхнем левом углу комнаты, и туда можно попасть с помощью веревки.

Итак, выйдя из комнаты, где вы разговаривали с гномом Джобимом, поверните налево, чтобы оказаться в следующем эпизоде борьбы. Насколько он труден, становится ясно с самого начала, как только вы встречаете первых врагов. Один из них совершенно новый – «каменные люди», и некоторые вариации уже встречавшихся на пути, например, пауки, которые теперь приобретают больше энергии. Первый же каменный человек нападет на вас при входе в комнату, спустившись с лестницы. Убить его можно теперь только тремя ударами меча. Важно сказать, что меч, который вы приобрели в предыдущем магазине, обладает возможностью выстреливать разрядами в ваших врагов, но, к сожалению, ни три, и даже четыре попадания, не уничтожат каменного человека, поэтому полезней будет, как и прежде, орудовать мечом. Основной секрет борьбы против «рокки» – не заставлять их совершать нападение по несколько единиц, а, продвигаясь вперед маленькими шажками, уничтожать поодиночке. Но будьте внимательны: каменные люди появляются как спереди, так и сзади, причем сзади они это делают чаще всего внезапно и на большой скорости. Пройдя недлинный, но весьма трудный участок равнины, вы спуститесь в овраг, где, переходя от одной ямы к другой, нужно последовательно убить три ядовитых глаза. Не ждите, пока они представят вам возможность подняться из-за ступеньки и выпустить в них разряд, а потом еще и еще, а просто подойдите вплотную в тот момент, когда глаз не собирается нападать на вас, и ударьте два раза мечом. Следующая комната – логово червя. Бороться с ним практически бесполезно, то есть из-за медлительности персонажа это не приведет к желаемому эффекту. Нужно лишь подойти к червю вплотную и, не прекращая, бить его мечом. Поверьте, при затраченных нескольких делениях энергии, вы потратите гораздо меньше нервов, чем это было бы, если бы вы старались уйти от врага.

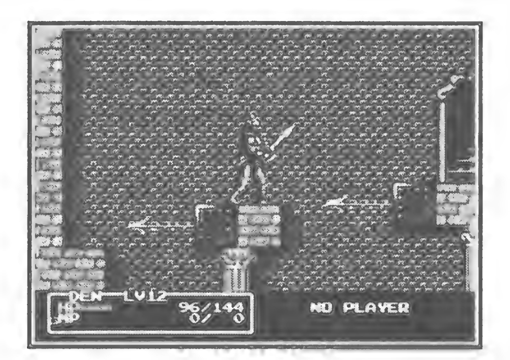






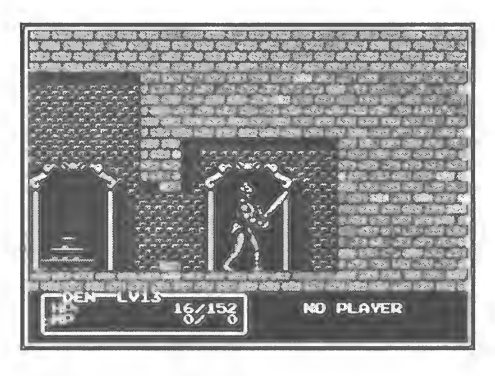
Убив его, вы получите несколько мешков с деньгами и вещицу, необходимую вам в дальнейшем. Далее ваш путь лежит обратно к той комнате в зеленом лесу, которую мы сознательно пропустили ранее. Поднимитесь до нее по веревке, и, когда вы войдете внутрь, сверху спустится веревка, с помощью которой вы и попадете наверх.

Теперь вам предстоят испытания скорее не на ловкость, как это было ранее, а на терпение: комната кишмя-кишит подземными тварями, которые показываются из-под ее покрова практически на каждом шагу. Это своеобразные грязевые люди, появляющиеся из земли при вашем приближении. Чтобы они не задели вас, необходимо передвигаться мелкими шагами. В эпизоде также много огромных цветов, из которых на вас льется яд. Его нужно обходить, но и тут надо быть предельно внимательным: сразу за несколькими цветами спрятались грязевые люди, и как только вы пересекаете опасную зону, куда падает яд из цветов, они тут же вылезают и нападают на вас. Поэтому, чтобы избежать неприятного знакомства, хитростью выманивайте их наружу: ненадолго заходите под струю яда (когда ее нет), а потом возвращайтесь назад. Могу лишь сказать, что за первым цветком врага нет, а за третьим он сидит немного поодаль, так что между ним и цветком есть некоторое расстояние, где вам будет безопасно. Следующая комната также полна грязелюдьми, но кроме них повсюду бродят свиноежи – колючие твари с мордами свиней. Дойдя до первой веревки, которая ведет вниз, спуститесь по ней и идите все время прямо, пока не достигнете нового спуска, а там, расправившись с птицей, запрыгните на подвижную платформу, и уже с нее – на выступ. Дойдя до следующей веревки, поднимитесь по ней на самый верх. Там ваш путь лежит только прямо, до выхода в «Бесконечный лес», который наконец-то кончился. На его краю вы найдете карликовую орхидею и, выпив из нее нектар, на время превратитесь в гнома. Пройдите вперед до домика, на двери которого нарисована колба с жидкостью (аптека), и, войдя туда, купите «Silver key» – ключ от двери. На оставшиеся деньги купите аптечки, оружие в других домах и энергию в домике с надписью «Inn». В крайнем домике горничная скажет вам, что на очереди у вас – освобождение новой земли. Сделав покупки, снова отправляйтесь в аптеку, и – вперед!

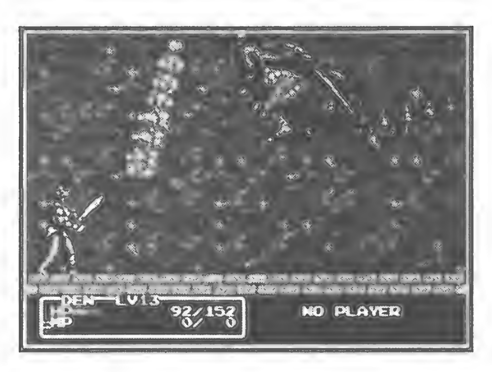


Магический портал приведет вас в следующую часть игры – «порабощенная страна», где всем заправляют мертвецы. Выход портала находится в пустом доме, и, выйдя из него, вы попадете на кладбище, заполненное могилами. Ваш путь лежит налево, и впереди – битва с ордой скелетов. Дабы немного расслабиться перед предстоящим походом, займемся ненадолго разговором с несколькими

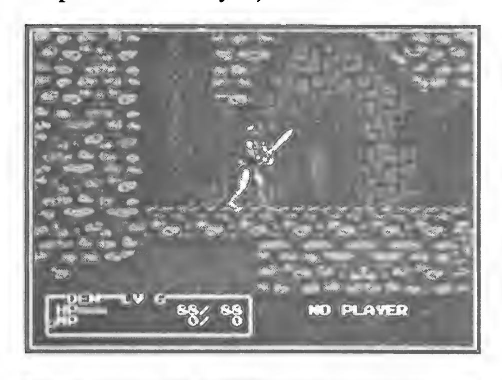
скелетами (эти дружелюбные), висящими на деревьях. Подойдя к каждому из них и взмахнув мечом, вы получите некоторые сведения, которые помогут вам в дальнейшем. Самым продуктивным будет разговор с третьим скелетом. Первые два всего лишь попросят освободить их страну, но вот последний... Скелет расскажет вам, что раньше они жили в прекрасной стране, но однажды орды чудовищ вторглись в нее, уничтожая и разоряя все на своем пути. Лишь некоторым жителям удалось спастись, спустившись в пещеры, но и их судьбы неизвестны. Просьбой его вам, естественно, будет спуститься в пещеры и уничтожить врагов, тем самым освободив страну. Пройдя еще немного вперед, вы натолкнетесь на могильную плиту и собаку, сидящую подле нее. Надпись на могиле гласит, что в ней лежит некий Абель, которому и суждено помогать нам в этой стране. Отойдя от могилы, вы увидите первых врагов. Это скелеты, вылезающие из земли. Специфика боя с ними в том, что уничтожить полностью их можно лишь в сидячем положении, так как при ударе выше пояса уничтожится только верхняя часть туловища. Поэтому при приближении скелета присядьте и нанесите ему несколько ударов мечом «ниже пояса». И еще один совет: передвигайтесь небольшими шажками, чтобы не спровоцировать нападение сразу нескольких врагов. Убив несколько скелетов, вы выйдете на открытую местность. Ориентир — две могилы, стоящие рядом. Именно возле них в вас должна ударить молния — еще одно препятствие, но не столь трудное. Избежать прямого попадания вам, как и раньше, помогут неторопливые передвижения вперед, лучше — по одному-двум шагам. Всего ударов молнии будет три, после этого герой добредет до входа в следующий эпизод.



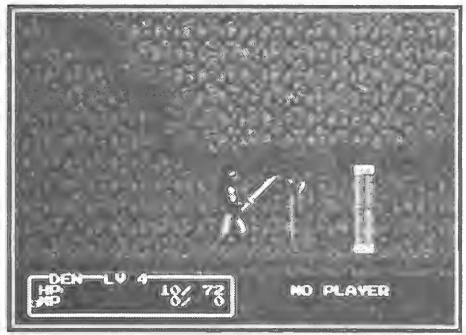
Новый эпизод — пещера, куда вас и просил спуститься скелет, висевший на дереве. Уцепитесь за веревку, но не спускайтесь сразу донизу, а двигайтесь медленно, так как внизу вас ждут острые пики, вылезающие из стены. Внизу также не торопитесь идти вперед. Пещера — одно из самых трудных мест эпизода. Основные враги здесь, причиняющие наибольшие неприятности — сфинксы, выскакивающие и мчащиеся на вас в самый неподходящий момент с огромной скоростью, поэтому адекватно среагировать на их приближение может только человек с хорошей реакцией. Надеюсь, за то время, что мы проходим игру, вы необходимые навыки уже приобрели. Первый сфинкс выскочит на вас сразу, как только вы сделаете шаг вправо, а второй — немного позже, но уже догонит героя сзади. Кстати, в воздухе в некоторых местах парят существа, напоминающие смерть с косой в руках. С ними можно даже не вступать в бой, если, как только существо покажется в правом верхнем углу экрана,



присесть и подождать, пока оно исчезнет. У подъема в гору, к которому, вы, надеюсь, доберетесь без существенных потерь, вас ждет неминуемое разочарование. Сзади героя догонит человек – то ли бандит, то ли призрак с собакой. Обойти его лично мне не представляется возможным, так как роста он высокого – не перепрыгнешь, а убить его нельзя. Человек произнесет фразу типа «уйди с моей дороги», обгонит вас и, унося часть вашей энергии, скроется из виду. Вам же после этого предстоит сразиться еще с одним сфинксом, который появится сзади вас, как только герой достигнет середины подъема. Так как убить его из этого положения не представляется возможным, советую перепрыгнуть тварь в тот момент, когда она к вам приблизится и, повернувшись лицом к ней, убить ее мечом. После этого пройдите вперед (по дороге встретите еще одну собаку, которая, однако, пока вам ничего не скажет) и поднимитесь по веревке на следующий этаж. Здесь на вас начнут нападать драконы, но борьба с ними не требует каких-то особых навыков, кроме терпения: они не подходят к вам на расстояние ближе двух шагов, но выпускают из пасти клубы огня, которые ложатся под ноги. С помощью меча, стреляющего разрядами, вы без труда разберетесь с ними. Пройдя таким образом еще некоторое расстояние, вы подойдете к развилке. Наверх ведет веревка, и, если вы взберетесь по ней, в комнате найдете сундук с монетами. Там же на вас налетят несколько огненных шаров, которые, однако, можно уничтожить мечом. Забрав деньги, спуститесь вниз и идите влево, пока не достигнете еще одной веревки. Поднявшись по ней, слева найдете сундук со снадобьем, а вправо – ваш путь, и опять на нем – сфинксы. Добравшись до конца коридора, герой сможет перейти в следующий эпизод – пещеру, в которой нет врагов, но понадобится недюжинная смекалка и изворотливость, чтобы не поджариться на огне.

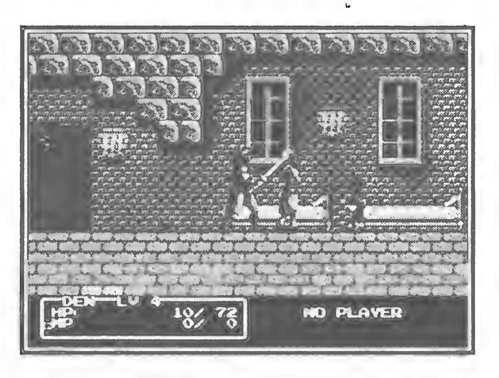


В пещере находятся несколько вращающихся в разные стороны полос огней, вам же нужно по множеству веревок перебраться к выходу с наименьшими потерями. Увидев, что первый огонь впереди вас удаляется, запрыгните на ближайшую веревку и с помощью кнопки прыжка, непрерывно ее нажимая, передвигайтесь в противоположную вашему нахождению сторону, и на последней веревке спуститесь вниз. Оттуда пройдите до края выступа, уцепитесь за ближайшую веревку и спуститесь по ней немного вниз, но так, чтобы верхняя часть вашего туловища по пояс была на уровне выступа, с которого вы сошли. Как только пламя под вами пройдет вперед по своему курсу, спуститесь по веревке на пол, пройдите вперед и запрыгните на другую, с нее же – как можно дальше вперед, чтобы оказаться в безопасном углу. Из него по веревкам переберитесь в такое место, где

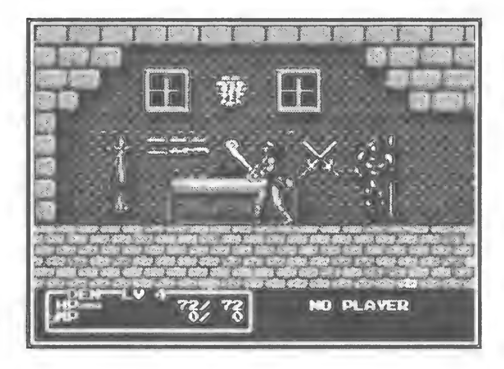


ни нижний, ни верхний язык вас не достанут, но чтобы быть над платформой внизу, и, как только огонь пройдет вперед, спуститесь вниз, пройдите вправо до конца выступа, и вниз, очень быстро, до земли. С этого выступа видно, что слева за стеной есть еще один спуск. Из положения, в котором вы находитесь, не составит особого труда забраться в эту комнатку и найти там эликсир жизни, а потом вернуться назад. Дальнейший ваш путь прост до элементарного: дождитесь удаления языка пламени и спуститесь вниз – коридор, находящийся внизу, выведет вас в следующий эпизод.

Здесь вам и вашему герою нужно перебраться через огненную реку с помощью подвижных платформ, и задача затруднена лишь наличием лавы, которая время от времени падает сверху. Но при некоторой сноровке вы преодолеете реку без труда. В следующем эпизоде вам предстоит запастись необходимой энергией и оружием перед битвой с боссом, а также выслушать рассказы нескольких жителей, чтобы понять, что вам предстоит делать дальше. Итак, в первом домике вы можете за пятьсот единиц купить недостающую энергию, но я не советую этого делать, если коэффициент ее на вашем меню 90 и более – это ничего особого вам не даст. Лучше приберегите деньги на покупку оружия. Но все же зайдите в дом и выслушайте то, что вам скажут его обитатели. Итак, служанка: «На другой стороне огненного моря, в замке, живет Барлог». Путник: «Я слышал, что бандиты находятся за огненным морем, но кто знает, где они могут оказаться...». Мальчик: «Дядя Абель передаст вам свою магию после того, как вы поговорите с его собакой на могиле».



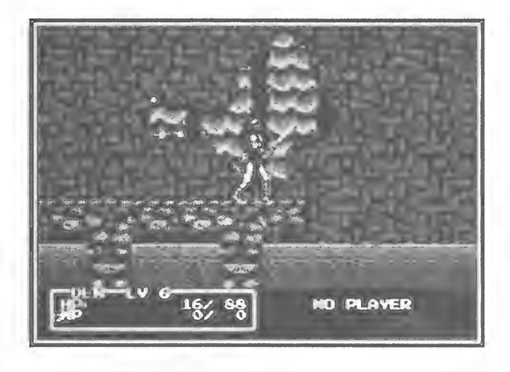
Выйдя из дому, поговорите с путником, который скажет вам, что нужно встретиться со старой женой Абеля перед тем, как отправляться за снадобьем. Здесь же зайдите в дом и купите, по возможности, шлем и кованый щит, чтобы быть более защищенным в битве с главарем, а затем идите в последней дом и поговорите с женой Абеля. Она расскажет вам следующую историю: «Мой последний муж, Абель, был хорошим человеком и любил животных. Бандиты лишили его радостей жизни. Пожалуйста, отнесите снадобье к нему на могилу и успокойте его душу!». После этого вы получите пузырек со снадобьем, и можете отправляться дальше. Дверь в левом углу эпизода выведет вас снова в пещеру, из которой вам нужно выбраться на поверхность старой дорогой и вернуться к могиле пресловутого Абеля. Там вы немного поговорите с покойничком, и получите снадобье, позволяющее разговаривать с животными, после чего нужно снова спускаться в пещеру и идти ко второй собаке, которую вы, видимо, замечали там. Она также расскажет вам душещипательную историю и в итоге скажет, что далее вам



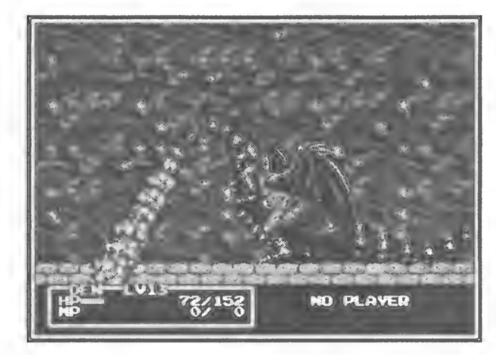
необходимо делать: пойдя от нее прямо вперед, вы натолкнетесь на стену, через которую вы теперь в состоянии пройти, а за стеной находится вход, точнее, выход из пещеры на место боя с боссом. Босс – огромного размера черт, вылезший из расплавленной лавы. Во время боя он по очереди показывается то справа, то слева от того выступа, на котором вы стоите, и время от времени превращается в летающие вокруг языки пламени. Опять же, никакой особенной тактики ведения боя предусмотреть невозможно, единственное, в чем заключается ваша задача на этом этапе – чаще бить босса мечом (именно мечом, а не его разрядами) и как можно активнее уворачиваться от огней, в которые он превращается. Уничтожив врага (поверьте, сделать это не так сложно), в награду вы получите еще одно магическое снадобье, с которым вам необходимо вернуться на поверхность (вернитесь старой дорогой, мимо собаки) и дойти до огненной реки, что располагается по дороге направо от дома, из которого вы вышли в этот эпизод. Сделав это, станьте на ее берегу, и над ней появится мост, через который можно попасть в следующий, на этот раз последний эпизод игры – замок.



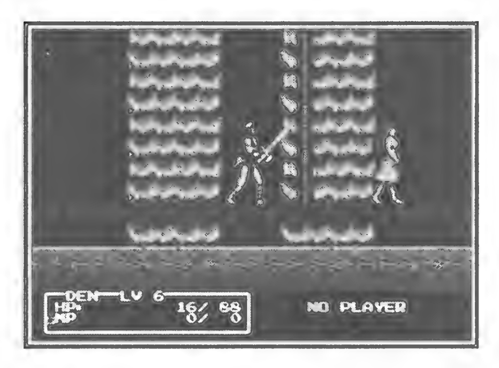
В замке, чтобы достичь последнего босса, Барлога, герою придется найти несколько ключей, освободить принцессу Салассу, за которой он так долго охотился, кроме этого, уничтожить еще двух уже знакомых боссов – пудинга и червя, ну, и необходимо будет, естественно, основательно подкрепиться. Пройдя в первый зал замка, чтобы дойти до лестницы, вам нужно убить несколько мелких пудингов и подняться вверх по лестнице в комнату, где есть еще несколько дверей. Войдя в ближайшую из них, вы поднимитесь еще на этаж выше, где также натолкнетесь на две двери. Та, за черным проемом которой не видно поднимающейся вверх лестницы, ведет вниз – в комнату с тремя призами (энергия и деньги), вторая – в комнату наверх, где после ожесточенных боев с драконом можно взять эликсир жизни. Но, куда бы вы не пошли, вам все равно придется вернуться во вторую комнату и продолжить путь (идти нужно влево). Препятствие в этом зале – скелеты, вооруженные мечами и щитами, за которые они умело прячутся. Чтобы убить такого скелета, вам нужно сесть (лучше за естественное препятствие – ступеньку) и несколько раз ударить мечом. Дойдя до конца зала, поднимитесь по лестнице выше еще на один этаж. В этом зале, как только вы туда попадете, на вас нападет скелет, поэтому, чтобы успешно отразить его атаку, после того, как вас поглотит мрак перехода, немного отойдите влево, а потом повернитесь, сядьте и атакуйте мечом. Чтобы войти в дверь в этой комнате, вам потребуется дождаться исчезновения пики, перекрывающей дверной проем. И опять же, в комнате выше вы снова



подвергнетесь внезапному нападению врага, но теперь для отражения его атаки как можно быстрее отойдите до упора вправо, а затем, развернувшись и сев, убейте скелета. На следующем этаже вы обнаружите открытый проход сквозь стену и, выйдя в него, сразитесь с летающим змеем — довольно трудным врагом, если учесть, что действия его не поддаются контролю, так как он всегда вертится вокруг вас. Совет — чаще орудуйте мечом и не особо старайтесь не пораниться — это бесполезно. И еще. Чтобы не получилось так, что, когда вы убили змея и прошли немного вперед, на вас напал второй, во время поединка понемногу продвигайтесь дальше. В зале, который начинается на другом конце кирпичного перехода, вам нужно будет преодолеть уже знакомое препятствие — несколько фигур викингов, размахивающих цепями, что вы, без сомнения, сделаете легко, а в конце зала — переход в следующее здание.



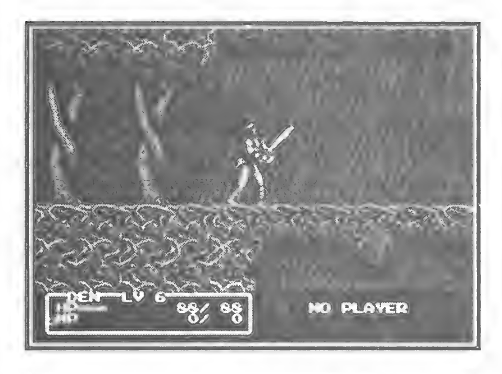
На втором этаже здания герою предстоит битва с пудингом, которого однажды он уже победил. Победит и сейчас, если воспользуется неплохим советом: так как помещение невысокое, пудинг не может скрыться от вас на потолке, а значит, можно просто из одного положения ударом меча вверх атаковать врага. Убив его, поднимитесь до предела вверх и на последнем этаже освободите наконец-то бедняжку Салассу (уже, наверное, измучилась одна...), которая откроет вам дальнейший путь к Барлогу. По веревке спуститесь вниз и, пройдя немного вправо (путь закрыт невидимыми ступеньками), подберите еще один эликсир жизни, а затем войдите в дверь слева, которая приведет героя в новое помещение (и к еще одному вероломному скелету). Выход из него (помещения) располагается на втором этаже комнаты, и, чтобы достигнуть его, нужно сначала спуститься на этаж ниже и там войти в другую дверь. Выйдя из нее на нужном вам этаже, по выступам пройдите вперед (предварительно уничтожив всех врагов в виде кореньев на них) и войдите в дверь. В следующей комнате — снова скелет, и вдобавок две пики, которые перекрыли выход. Обойдя их, зайдите в нужную дверь, которая выведет вас в предпоследнюю комнату здания. Вы окажетесь на вершине ряда ступеней. С него спуститесь влево и войдите в дверь, ведущую выше. Там найдете дверь, которая приведет в магазин. Советую вам купить золотые доспехи (если есть необходимые две тысячи монет), так как они наиболее пригодятся в последующих битвах. После этого спуститесь на один этаж ниже и, поднявшись по ступенькам, с помощью выступов переберитесь к противоположной двери комнаты (будьте внимательны: дверь внизу ведет в нижние этажи), откуда вам рукой достать до того, что мы здесь искали: золотого ключа. Потом можете возвращаться в начало уровня. Да-да,



в самое начало, вот так вот, идите туда, где мы видели золотые ворота: для них и предназначен ключик.

Пройдя сквозь ворота, вы попадете еще в одну башню замка, на вершине которой нашего героя ждет главный босс игры – Барлог. Но, чтобы добраться до него, необходимо сначала подняться на крышу башни, а ведь на ее этажах есть еще масса опасностей. В первом зале – глаза, внезапно возникающие позади вас, и так же быстро исчезающие под вашим мечом, затем коренья, и, наконец, в предпоследней комнате башни – червь. Думаю, мне не нужно рассказывать, как бороться со всеми этими противниками, поэтому обратимся сразу к тому, по чью душу мы сюда добирались.

Барлог, главный босс, предстанет перед вами в двух обличьях, причем после битвы, на которую вы сейчас попали, вас ждет дальнейшее небольшое развитие сюжета и продолжение битвы с уже, казалось бы, поверженным врагом. Итак, первое обличье Барлога – человек-демон. В этом обличьи он постоянно находится в воздухе и лишь иногда останавливается для того, чтобы ударить вас молнией. В это время вы можете отойти на некоторое расстояние, и в результате она ударит в то место, где вы стояли раньше. Второе обличье, то есть истинное (по замыслу игры) Барлога – огнедышащий дракон. Он также большую часть времени проводит в воздухе, но иногда спускается на землю, как вы догадываетесь, для того, чтобы подогреть вас. В тот момент, когда враг в воздухе, трогать его бесполезно, так как тогда его не достать, но когда он спускается вперед, орудуйте мечем и разрядами. Нанеся ему первое поражение, герой отправится в замок, где распутается наконец-то длинная нить интриг. Оказывается, Барлог похитил и короля страны Дирзар, и вам нужно выстоять еще один бой против дракона!



Послесловие

Несомненно, игр такого типа придумано уже достаточно, чтобы пресытить самого заядлого геймера-эрпэгэшника, и, на мой взгляд, данная игра не имеет существенных отличий от других ей подобных. То же обилие логических действий, легкость которых компенсирует напряженнейшая борьба в действии. Множество персонажей (только вспомните, сколько текстов мы перечитали!!! С нами говорили короли и принцессы, горничные и дети, маги и путники, солдаты и гномы, скелеты и, наконец, сам Барлог!).



Ну да ладно, игра пройдена, и тот, кто на это осмелился, может вздохнуть с облегчением. Не самые интересные приключения, но и не самые простые. Надеюсь, что, путешествуя по захваченной силами зла земле, вы не раз прибегали к помощи данного описания, и оно вам помогло. Удачи и новых побед!!!

+++

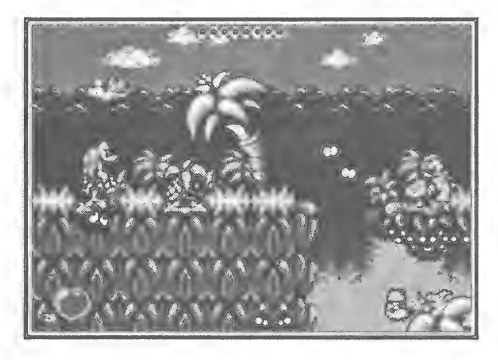
CHUCK ROCK

ЧАК РОК

Core/Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Думаю, нет среди вас человека, который не играл или хотя бы не слышал об игре под названием «Семейка Флинстоун». Лично меня она в свое время поразила обилием красок и увлекательностью. Чак Рок — это своеобразный клон этой игры, ничем не уступающий ей по параметрам. Это рассказ о путешествии по доисторическим джунглям главы семейства Рок Чака, где он преодолевает множество препятствий, чтобы победить нападающих на него динозавров. Немного позже данной игры вышла вторая часть Чак Рок, где главным героем является сын Чака, в одиночку путешествующий по тропикам. Обе части занимают достойное место в большом разнообразии игр данного жанра, и по праву являются одними из самых заигрываиваемых.

Управление



Кнопка C — прыжок;
Кнопка B — удар, бросок;
C/B — удар в прыжке ногой;
D — направление;
🡻 — присесть;
🡻/B — подобрать камень;
Start — пауза.

Меню

Для того, чтобы запустить игру, вам не нужно нажимать ничего, кроме кнопки Start, в режиме любого меню это приведет к автоматическому началу игры. Чтобы осуществить вход в иное меню, пользуйтесь кнопкой C. В меню опций вы сможете установить категорию мелодии, подходящую вам. Оттуда же прямиком попадаете в начало игры (выбрав опцию Start Game или нажав кнопку Start). В игре на экране будут изображены три параметра: вверху — количество набранных очков, справа внизу — количество жизней, внизу слева — энергия (для ее заполнения требуются прыгающие сердечки).

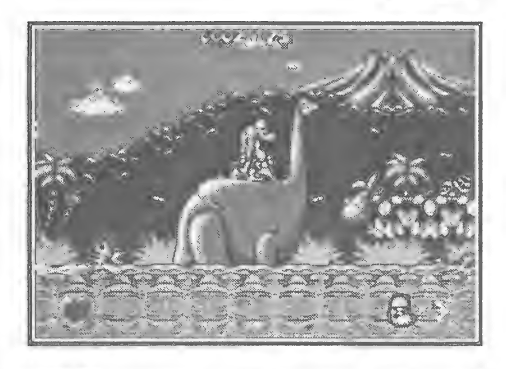
Прохождение

В принципе, игра очень проста для прохождения, но, тем не менее, это не повод отказывать себе в удовольствии раскрыть все секреты, тонкости и хитрости ее, побродить по красиво нарисованным пейзажам и подубасить главных врагов (так как больше дубасить некого — практически все противники уничтожаются с первой попытки). В игре вы сражаетесь на стороне пещерного человека по имени Чак против злых динозавров (есть в игре и добрые, которые вам помогают), летающих, бегающих и ползающих. Каждый уровень (всего их пять) поделен на несколько эпизодов, и последний из них — поединок с боссом.

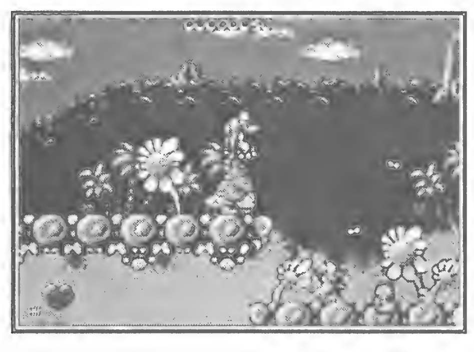
Во время путешествия игра будет давать вам подсказки там, где это можно, а где нельзя — попробую подсказать я. Теперь начинаем.

✦✦✦

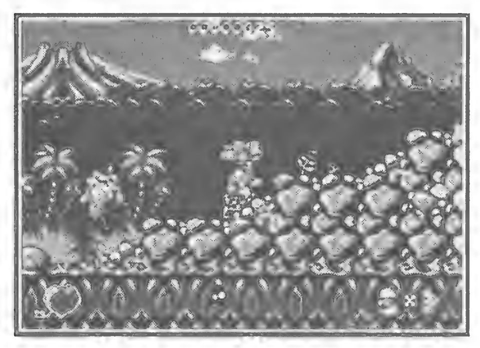
Уровень 1. (Джунгли)



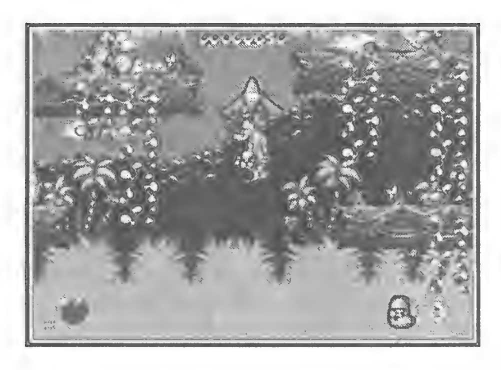
Начинаем игру мы на обрыве, покрытом густой растительностью, и сразу же встречаем первых врагов: гигантская стрекоза летает над головой героя, а впереди, на зависших воздухе платформах, бегают мелкие зверьки. Перепрыгнув на один из них, в непосредственной близости от врага нажмите кнопку B, и ударом вашего живота неприятель будет отправлен в рай (или ад?) для динозавров. Вы, конечно, можете спрыгнуть вниз с платформы, но внизу вас будет поджидать обезьяна на дереве, которая с удовольствием и усердием примется забрасывать Чака кокосами. Лучше перепрыгнуть на следующую платформу и оттуда продолжить свое путешествие.



Пройдя по нижней кромке земли до земляной ступеньки, вы натолкнетесь еще на одну обезьяну и зверька. Уничтожив последнего, оглядитесь: над вами на платформе лежит приз в форме свиной головы. Чтобы взять его, придется немного попотеть. Для начала поднимите на руки камень, что лежит возле ступеньки, и забросьте его на нее (бросок в прыжке), а затем пройдите в самый левый угол эпизода, где возле пальмы подберите камень поменьше, и с ним вернитесь к первому камню (под пальмами идите без остановок, и тогда кокосы будут попадать не в вас, а в камень, и не причинят вреда; камни, кстати, отбивают атаки и других врагов) и сбросьте второй около самой ступеньки, запрыгните на него, потом на ступень, на камень большой, а оттуда – на платформу. Далее пройдите вперед и запрыгните на спину большого динозавра, который стоит в воде, – он перевезет вас на другой берег, где вы закончите первый отрезок уровня.

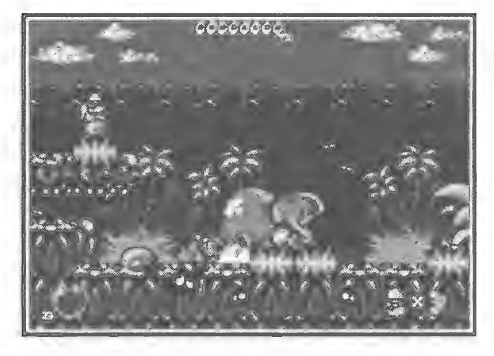


В начале второго эпизода Чак повстречается еще с одним врагом – это зеленый птеродактиль, парящий в воздухе и время от времени совершающий небольшие налеты на героя. Уничтожьте его ударом ноги в прыжке, но не сходите в это время с первой платформы. Чтобы взять еще одну свиную голову, вам необходимо так же проделать несколько сложных движений. Сначала подберите большой камень и скиньте его на порядок ниже, а затем оттуда скиньте его на нижнюю платформу слева от вас так, чтобы он



стал на самый левый ее край (бросать нужно из такого положения, когда живот Чака скрыт цветком, но спина его видна). Затем с камня прыгайте как можно дальше влево, и окажетесь на небольшом уступе, где и будет приз. Дальнейшее путешествие приведет вас к ступенькам, поднимающимся вверх, где на героя обрушатся каменные глыбы (увернуться от них практически невозможно, есть лишь один способ – взять маленький камень и с ним идти), а когда они кончатся, с помощью камня поднимитесь по платформам туда, где сидит оранжевый птеродактиль, и ударьте его. После этого он перенесет Чака на дальний уступ, сойдя с которого, он окажется возле еще одной загадки – крокодила, на обе стороны которого показывают стрелки. Вернитесь немного назад, подберите с земли камень, после этого станьте крокодилу на хвост и бросьте глыбу. В результате таких действий крокодил подкинет героя вверх, и он сможет продолжить путешествие. Там, где вы под платформой увидите еще один дорогой приз, обойдите ее справа и подберите камень, который пригодится, чтобы отпугнуть мамонтенка, бегающего рядом с призом. Станьте на правый край ступеньки, находящейся рядом с платформой, и бросьте камень в мамонта. Тот разделится надвое, но от ступеньки отойдет, в этот момент вы спуститесь и добьете его, а потом подберете приз. В этом месте второй эпизод закончится.

В третьем эпизоде основная ваша задача – пересечь гору, с которой катятся камни. Сделать это можно, взяв у ее подножья камень. Достигнув вершины, вы можете забраться на платформу слева, где встретите оранжевого птеродактиля, а можете пойти направо, но в этом случае придется увернуться от двух камней, перегородивших путь. Когда достигнете реки, через которую нет переправы, бросьте в ее волны камень, лежащий тут же, и, пока он будет погружаться, перепрыгните сначала на него, а затем – на противоположный берег. Через следующее русло вам поможет переправиться еще один громадный динозавр, и вы окажетесь почти у цели. Попав на берег, двигайтесь по верхним платформам, чтобы избавить себя от сомнительного удовольствия взбирания обратно, и на этом эпизод закончится.

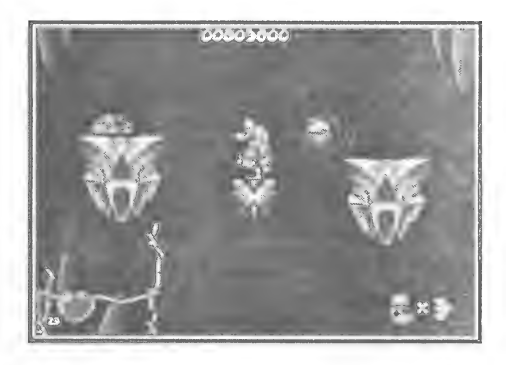


Начните четвертый эпизод с того, что подберете камень и с его помощью заставите крокодила переместить себя на бревно вверху, а там ударьте птеродактиля, чтобы он перенес вас в нужное место. Стоя на верхнем бревне, вы увидите, что немного выше, на уступе, лежит свиная голова. Взять ее можно будет только тогда, когда вы пройдете до конца вереницы бревен и вернетесь по ним в другом направлении. Затем же придется опять идти по низу. Пересеча центральный уступ, вы по бревнам спуститесь вниз и подойдете к

яме с колючками. Дабы не попасть в нее мягким местом, пройдите немного влево и подберите там камень, а уж с его помощью можете двигаться вперед. Когда дойдете до тупика с колючками, возьмите рядом лежащий камень и бросьте его так, чтобы он стал на камень, лежащий в колючках (да, там лежит камень!), потом прыгайте на нижний, и вперед! Вам осталось лишь подняться по бревнам вверх, чтобы встретиться с первым боссом.

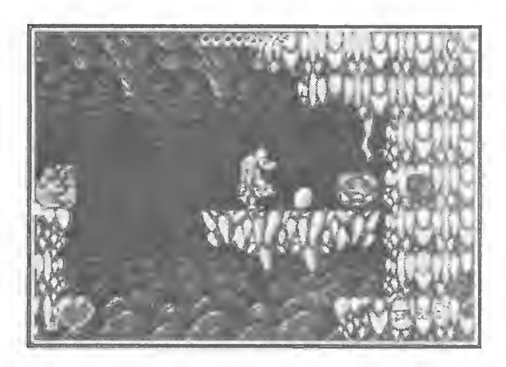
Босс – здоровый (но немного уже потрепанный) динозавр-тритератопс. Он бегает по комнате из угла в угол, практически не останавливаясь. Убить его можно с помощью камня, который лежит на ступеньке. Подберите его и закиньте на платформу выше, запрыгните туда, а потом уже кидайте камень в противника. Единственная трудность – на все это уходит много времени.

Уровень 2. (Пещеры)

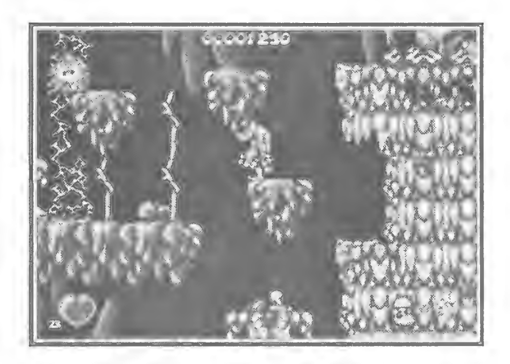


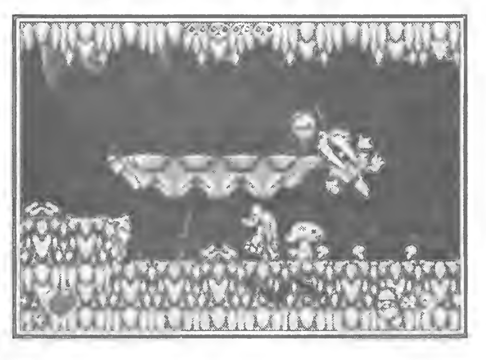
В этом уровне, кроме драки, всего три эпизода, но по количеству врагов он явно превосходит предыдущий, так как здесь они практически на каждом шагу. Второй уровень – это путешествие по подземным пещерам, а в финале Чак сразится с саблезубым тигром.

Итак, игру мы начинаем на входе пещеры и сразу же встречаем первого врага – странное существо с носом в виде дудки, затем на пути попадаются ежи, вылезающие из-под земли, и лиловый пингвин, который чрезвычайно быстро бегает. Подойдя к первому препятствию, вы увидите, что дорогу перегородил паук, ползающий снизу вверх по паутине. Вы можете просто пройти под ним, когда он поднимется, а может и убить его, что будет несколько проще. Пересеча затем яму со сталагмитами на дне, Чак окажется перед небольшим оврагом, в центре которого из земли периодически появляется некое чудо и пытается напугать героя. Возьмите на краю обрыва камень, подойдите с ним к безопасному месту возле врага и перекиньте глыбу через него, а затем ступайте (в тот момент, когда чудо спрячется) дальше. Как только вы окажетесь на противоположном берегу, на Чака совершат нападение существо с дудкой вместо носа и пингвин. После успешного отражения их атаки вернитесь назад и заберите камень, пронесите его вперед и поставьте на краю пропасти со сталагмитами так, чтобы по нему можно было взобраться на платформу выше, а сами ступайте назад, к тому месту, где, как вы, наверное, видели, поднимается лифт. Поднимитесь на нем и по выступам заберитесь в крайний левый угол эпизода. С последнего выступа, где лежит небольшой камень, вы увидите на противоположном берегу свернувшуюся в клубок змею. Станьте вместе с кам-



нем на краю пропасти, подпрыгните и бросьте камень в змею. Она развернется и откроет вам дорогу на противоположный берег, где в глубине пещеры герой найдет несколько ценных призов. Затем возвращайтесь к тому месту, где оставили большой камень, и двигайтесь вперед – это прямой путь к концу эпизода. Причем можно идти как по нижнему уровню пещеры, так и по верхнему. Вверху вас подстерегают обвалы камней (поэтому не стойте на месте и все время идите – опасность представляют только самые большие камни), а внизу – множество врагов.





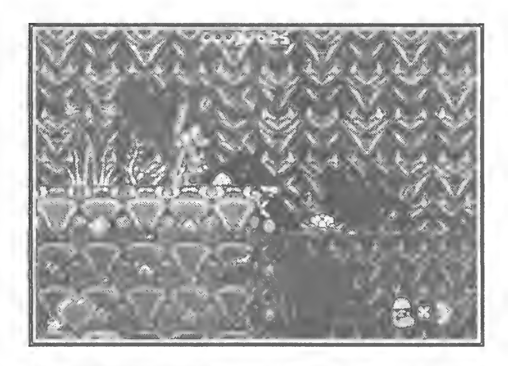
В начале второго эпизода вас подстерегает обвал камней, поэтому на протяжении всего коридора не останавливайтесь и двигайтесь непрерывно до каменного выступа. Там подберите камень и спуститесь с ним вниз (для этого пройдите назад, но не вперед!). Расправившись с несколькими врагами, установите камень на самом краю пропасти так, чтобы его край даже немного висел над ней, и с камня перепрыгните на уступ впереди, где вас ждут ценные призы. Оттуда прыжком назад спуститесь вниз. Под большой платформой слева можете взять несколько призов, в том числе и энергию, но будьте осторожны – там бродят мелкие, выскочившие из пламени огоньки. После этого вам прямая дорога вперед (но очень трудная из-за количества врагов и пропастей) до лифта, который поднимет Чака на этаж выше, а оттуда он любым из двух путей (по нижней границе или верхней) может идти дальше. Нужно сказать, что нижняя дорога намного проще, но, чтобы попасть на нее, нужно к краю платформы, куда вас высадил лифт, подтащить камень с другого края и с него запрыгнуть на высокий выступ.

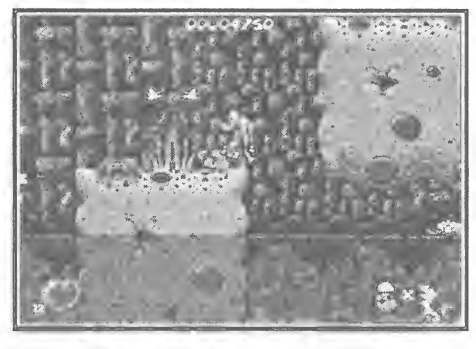
В третьем эпизоде вы также можете выбрать один из двух путей, но лично я вам советую идти верхним – врагов там поменьше и вообще более спокойно. Тем же, кто решится идти низом (развилка начинается у первого лифта), подскажу небольшую хитрость о том, как заработать очки. Спуститесь возле лифта вниз на уступ и ударьте змею, свернувшуюся на его краю, а потом подберите рядом камень и установите его так, чтобы он лежал на самом краю змеи. С камня можно будет перепрыгнуть на уступ впереди и взять несколько призов. Тех, кто пойдет этим путем, подстерегает куча опасностей – раскаленная лава, выпрыгивающие из нее огни, множество летающих, кусающих и брыкающих врагов...

Бой с боссом – не самое трудное занятие. Это даже не тигр, как я говорил раньше, а саблезубый кот огромных размеров, обросший шерстью. Если вы будете стоять на месте, он с помощью своего рева ненадолго обездвижит вас и подойдет ближе, поэтому без нужды старайтесь не останавливаться. Убить его достаточно просто, но для этого

потребуется потерять (или не потерять) немного энергии. Нужно просто дождаться, когда он окажется в углу, стать рядом и без перерыва наносить удары животом. Из угла кот не выберется, и вам больше вреда не причинит.

Уровень 3. (Водный мир)





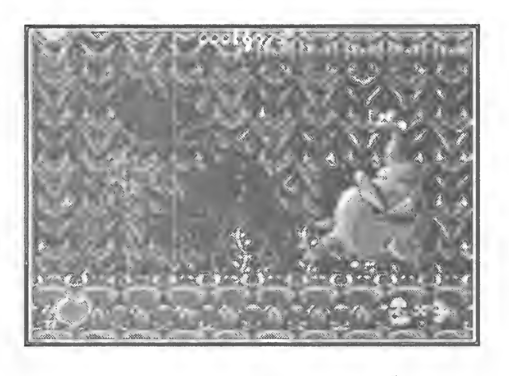
Теперь игра заметно усложняется. Это объясняется в первую очередь коренной сменой стихии, в которой нужно играть. Игра в этом уровне начинается на берегу доисторического озера, и здесь же будет развиваться все ее действо. Перебираясь по многочисленным островам с одного берега на другой, таким образом преодолейте несколько эпизодов. В общем, большую часть времени герою придется быть либо под водой, либо на ее поверхности, лишь изредка выскакивая на поверхность земли.

Начинаете вы игру, как уже говорилось, на берегу озера, находясь на краю земли, впереди же – вода, вода и еще раз вода. Прямо впереди на вашем пути первое препятствие – широкий колодец, наполненный водой. Чтобы перебраться на другую его сторону, нужно побывать в воде... Здесь нужно немного рассказать об особенностях управления героем в водных условиях. Попадая в воду, Чак сначала по инерции начинает погружаться в нее и уходит под воду примерно на два роста, а затем снова поднимается вверх. Управлять под водой и на ее поверхности нужно лишь с помощью кнопок направления, при этом выпрыгивание над поверхностью водоема осуществляется только кнопкой ↑. Как только окажетесь в первом резервуаре, нажмите кнопку ↑ и держите ее до тех пор, пока Чак не всплывет и его голова не окажется над волнами. В этом колодце всего три врага – огромная медуза и две маленьких рыбки. Медуза плавает примерно посередине колодца по траектории от поверхности до дна, а рыбы – лишь внизу, на некотором расстоянии от почвы, и расправиться с ними не составит труда. Затем выпрыгивайте на противоположный берег, но знайте, что там вас ждет громадный краб. Уже в следующем водоеме – множество врагов, и спастись от них поможет только сноровка, расчетливость и терпение. Чтобы попасть на другую сторону водного промежутка, вам нужно будет проплыть под небольшим островком земли. Небольшая хитрость: на одной из платформ, находящихся под водой, лежит камень, и если его взять обычным способом, можно идти по дну водоема, преодолевая ступеньки прыжками. Но...мимо врагов таким способом вы не прошмыгнете. Как только Чак бросит камень, его большой живот начнет поднимать его на поверхность. Достигнув нужного берега, можете взобраться на сидящую там лягушку, после чего она подпрыгнет, и вы, соответственно, вместе с ней. В наивысшей точке



полета увлеките героя влево – на платформу из свившихся водорослей (и заберите там приз – звезду), а с нее затем перепрыгните на остров, где возьмете приз в виде рыбки. Подойдя к следующему водному пространству, не ведитесь на приманку в виде камня на берегу, а спускайтесь прямо в воду, но, оказавшись там, быстро поднимитесь к поверхности и в таком положении преодолейте водоем – это спасет вас от чрезмерного количества врагов (но не ото всех). Подплыв к нужному берегу, не спешите выходить на него – как только вы сделаете это, сверху на Чака свалится бегемот, поэтому советую переждать сие действо в волнах озера.

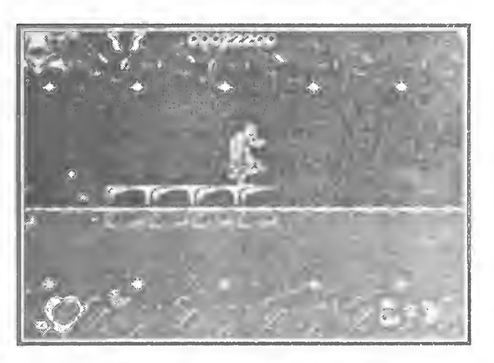
Дальнейший путь герой сможет отчасти пройти посуху: идите вперед и с края обрыва перепрыгните на платформу впереди, где бродит краб (его присутствие – ничто по сравнению с тем, что внизу, под водой вас ждет огромное количество всякой живности), а с платформы – еще раз вперед, теперь уже на твердую землю (прыгните в воду и сразу же нажмите ВПЕРЕД/🡅, чтобы оказаться на ней). Далее вас ждет еще один водоем, где от берега к берегу плавает медуза. Обождите, пока она отплывет от вас подальше, упадите в воду и сразу прижмитесь ко дну. Там вас ждет мелкий враг, но это – всего лишь небольшая помеха. Убив его, по дну пройдите вперед до того места, где над водой висит маленькая платформа, и подпрыгните вверх справа от нее, чтобы стать на небольшой выступ. Оттуда у вас два пути: по верхним платформам в воздухе, либо по твердой земле. У каждого способа – свои прелести. Внизу – множество призов, но в противовес этому – множество врагов, вверху – отсутствие и первых, и вторых. В последнем большом водоеме старайтесь как можно больше времени находиться вблизи поверхности – там поспокойнее. Как только увидите второй остров на своем пути, запрыгните на него (на первый запрыгнуть вы все равно не сможете) и станьте на спину киту, который перевезет вас на другую сторону и тем самым избавит от необходимости встречаться с врагами (да и залезть на нужный берег вы без него не сможете), и приведет к окончанию первого эпизода уровня.



Первые два водоема второго эпизода преодолейте по уже накатанной схеме – вблизи от поверхности. В третьем же при первой возможности вылезайте на поверхность и пройдите вперед, пока не достигнете кита. На его спине пересеките водоем, а в следующем, для того, чтобы взобраться а высокую стену, запрыгните на лягушку. Далее вас ждет довольно-таки сложное приключение. В водоеме, куда вы попадете, снует множество мелких и крупных врагов, а чтобы попасть на другой его берег, необходимо кое-где нырять. Чтобы успешно преодолеть препятствие, в самом его начале дождитесь, пока медуза поплывет в противоположную от вас сторону, и ныряйте вслед за ней. Поднявшись к поверхности, проплывите немного вперед до островка. Внизу из угла в угол плавает большая рыбина. Обойти ее можно, если пропустить момент, когда она проплывет под вами влево, и тогда нырнуть под остров, поместившись под ним примерно в центре. После плывите поверху до тех пор, пока не увидите длинный подводный коридор, и далее двигайтесь уже по нему. Подниматься верх перед коридором не имеет смысла – там слишком высоко. Преодолев еще один

водоем, вы закончите уровень и попадете в третью его комнату, на бой с подводным динозавром. Тактика боя с ним такова: он плавает под островом, перемещаясь по периметру небольшого круга, и время от времени пускает в героя...дышит, вроде как, в него. Подплывите под остров так, чтобы быть вплотную рядом с тем местом, где проходит его голова при максимальном приближении к вам, и там постоянно наносите удары животом. Таким образом, вы займете его этим нехитрым развлечением и не дадите вредить герою.

Уровень 4. (Ледник)

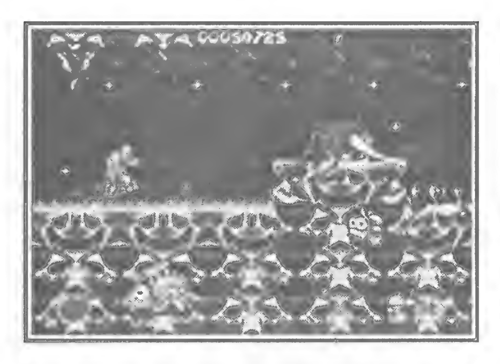


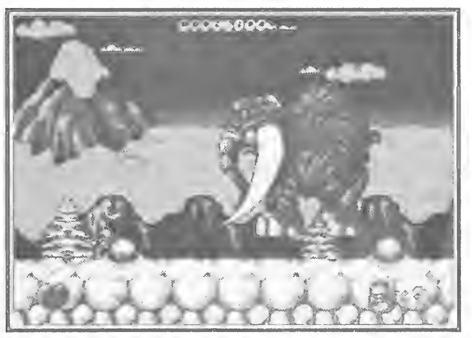


Вы думали, третий уровень – сложный? Если да, то вы сильно ошибались. К сложности третьего добавьте скользкий лед, побольше врагов, и получите четвертый!

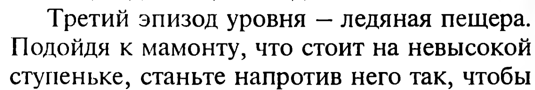
Начало многообещающее... Чак падает прямо в воду и тут же подвергается атаке моллюсков и рыб. Дабы не попасть к праотцам, в начале уровня сразу нажмите кнопку ↑ – это поможет вам выплыть. Оттуда уже выбирайте метод прохождения: либо в холодной воде, где множество врагов, либо по ледяным глыбам, где такое же обилие падающих сосулек. На первой же большой платформе одна из них (она находится над центром платформы) свалится Чаку на голову. Избежать этого можно, если на краю льдины подпрыгнуть и остаться на месте (таким образом, на льду можно тормозить). Затем снова окунитесь в ледяную воду (чтобы взбодриться) и выпрыгните на первый остров. Двигаться по нему сначала стоит медленно, по одному шагу (равен одному нажатию кнопки направления), чтобы не попасть под сосульку. Она висит над правым краем камня, лежащего на краю острова. Там же на вас нападут замороженные динозавры и еще один живой, кидающийся снежками. Далее, преодолев еще один водоем, в том случае, если решите идти посуху, подойдите к мамонтенку, опустившему бивни, станьте лицом к лицу (или мордой к морде – кому как нравится) и нанесите удар животом. Вследствие этих действий животное подымет свои бивни и подкинет Чака на льдину вверху. Льдина – начало целой дороги, составленной из нескольких глыб замороженной воды, которая приведет героя к концу первого эпизода. В путешествии по ней поможет камень, который можно сбрасывать на врагов, находящихся на нижней льдине. К тому же, камень, в том случае, если он поднят на плечи, помогает не скользить по льду, а передвигаться нормальным способом.

Второй эпизод – странный синтез предыдущего и эпизодов первого уровня. Чак теперь путешествует по твердой земле, но снега и льда вовсе не стало меньше, лишь прибавились назойливые птеродактили и другие наземные враги. В начале эпизода, передвигаясь по травяным уступам, достигните противоположного берега оврага и убейте моржа, бросающего в вас снежки, затем вернитесь назад и, после уничтожения носорога, подберите в низине камень, а





с его помощью преодолейте высокую стену. Дойдя до тупика, заставьте находящегося там мамонта подбросить вас вверх, и по платформам, методично уничтожая разнообразных врагов, поднимитесь как можно выше; далее путь ваш лежит прямо, но достигнув нового тупика, поднимитесь снова по платформам вверх. Будьте внимательны: там, где длинная платформа сменяется несколькими травяными ступеньками, при попытке быстрого прыжка на одну из них на вас нападет птеродактиль, поэтому подойдите как можно ближе к ступеньке и переждите его полет. На самой верхней из них герою нужно подойти вплотную к мамонту и ударить его – после этого мамонт засосет Чака в хобот и с силой выплюнет вперед, что поможет преодолеть большую пропасть. Потом – вперед, пока не попадете в обширную ложбину, где, после уничтожения всех врагов, заставьте мамонта подбросить вас вверх и сразу же нажмите кнопку ВПЕРЕД, чтобы попасть на зеленый островок, ну, а оттуда уже рукой подать до конца эпизода.



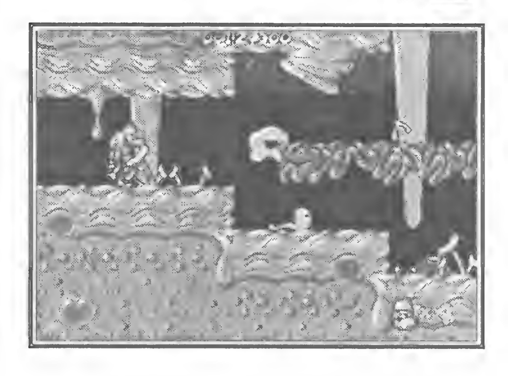
Третий эпизод уровня – ледяная пещера. Подойдя к мамонту, что стоит на невысокой ступеньке, станьте напротив него так, чтобы держаться на самом краю ямы с сосульками. В этом поможет кнопка прыжка, позволяющая зафиксироваться в любом месте. Ударив зверя, мгновенно нажимайте кнопку ВПЕРЕД, и попадете на ледяной выступ. В противном случае – попадете задним местом на сосульки. Дойдя до платформ с мамонтами, заберитесь ко второму из них и снова ударьте – он с помощью хобота перекинет Чака на другую сторону провала. Теперь ваш путь – прямо, пока не добредете до резервуара с водой. На противоположной от вас стене вы можете увидеть ценный приз, достичь которого просто так невозможно. Для этого нужно камень, лежащий рядом, переместить на самый край обрыва и уже с него запрыгнуть на нужный выступ. Другой способ – прыгнуть как можно дальше, чтобы зацепить его туловищем. Передвигаясь по коридору из воды и льда, вы доберетесь до последнего эпизода – драки с мамонтом. Единственная тактика борьбы с этим боссом, которую я смог придумать – периодические напрыгивания на мамонта с ударами, а затем столь же стремительное ретирование.

Уровень 5. (Кладбище динозавров)

Последний уровень игры и, соответственно, самый сложный. Чак попадает на пустырь, заполненный костями и скелетами динозавров, да и вокруг все свидетельствует о конце доисторического мира...

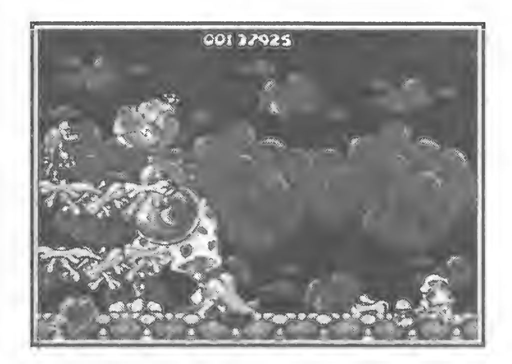
Итак, игра начинается на пустыре, и первый же враг – скелет птеродактиля, летящий невысоко над землей. Следом за ним на вас нападает перевязанный с ног до головы бинтами динозавр. Подойдя к первому тупику, подпрыгните на мертвом динозавре

— он подкинет вас вверх, и оттуда Чак сможет пройти дальше. Если же из этого места он перепрыгнет на платформу позади, то сможет взять приз — кость динозавра. Оказавшись на земле, пройдите вперед и спуститесь вниз по ступенькам, не доходя до последней, откуда перепрыгните на платформу впереди и взберитесь на тот выступ, который находится выше. На его краю лежит череп динозавра, и если по нему ударить, из него выскочит длинный язык, с помощью которого можно перебраться на противоположную сторону оврага. Если герой не сможет с первого раза допрыгнуть до нужного выступа и упадет вниз, то вернуться назад вам поможет камень, лежащий на дне. С его же помощью вы взберетесь на высокий выступ с моста из костей динозавра. Дойдя до зеленого динозавра, лежащего на земле, прыгните на него, чтобы взлететь на высокий выступ. Оттуда вам необходимо будет перебраться на спину мертвого динозавра, но на ней поместился ваш враг — зеленая липучка. Обезопасить себя от потери энергии можно, если в тот момент, когда липучка подпрыгнет, прыгнуть ей навстречу и нанести удар. Дальнейший ваш путь лежит все время вперед.



Второй эпизод уровня — путешествие внутри мертвого динозавра. Теперь ваши враги — селезенки, сердца, печени и слизистые животного, и путешествовать Чаку придется по желудочному тракту и кровеносным сосудам динозавра. Будьте внимательны: красное сердце, которое висит на сухожилии, при вашем приближении оторвется и полетит навстречу по волнообразной траектории. Как обычно, у героя есть два пути продвижения вперед — верхний и нижний. Второй изобилует мелкими врагами, первый же облюбовали выскакивающие из артерии кровяные сгустки, хотя под конец они начинают появляться и внизу. В конце узкого коридора вас ждет бой с последним боссом игры — динозавром, боксирующим вас с помощью перчаток (довольно-таки прикольное зрелище — смотреть на то, как на вас нападает зеленый динозавр в трусах в красное сердечко и боксерских перчатках).

Тактика боя, в принципе, проста, а если знать один секрет — вообще элементарна. Динозавр нападает на вас из левого угла комнаты, в правом же располагаются два костяных выступа. Если вы будете стоять на верхнем из них, доисторическое животное сможет лишь кусать Чака. В этом положении единственный способ борьбы — подпрыгивать вперед, не дожидаясь, пока враг подойдет вплотную, бить ногой и возвращаться обратно, и так без остановки. Стоя на второй платформе, бороться вообще бесполезно — вам не дадут нанести удара перчатки динозавра. А вот если стать под вторую платформу, то врага можно даже не подпускать к себе, постоянно нанося удары — таким образом он не сможет ничего сделать.



Вот и вся игра.

ФАНТАЗИЯ

Disney • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Жил-был мышонок. (Имя – Микки, фамилия – Маус, отчество науке неизвестно. Особые приметы: большие уши, псевдоанимешные глаза и наивно-наглая морда. Одет в ночную рубашку и ночной же колпак. Зарабатывал он на жизнь, работая сторожем в библиотеке местного волшебника. Точнее, официально он считался учеником, но на самом деле ничему он толком не учился, разве что пару простеньких заклинаний в книжке вычитал. Однажды наш герой заснул на боевом посту. В результате ноты любимой колыбельной волшебника были украдены. Причем попали эти ноты не в замок очередного суперзлодея, а в сон Микки. Опять же, неизвестно, то ли мелодию украли, то ли она сама сбежала. В качестве оружия возмездия используется Крутое Летающее Заклинание, однако сил Микки хватает только на три выстрела.

Управление

А, В – прыжок
С – выстрел





Прохождение

Уровень 1

Сон у мыши не очень-то приятный. Везде бегают какие-то швабры (в прямом смысле слова), личности, не поддающиеся описанию, в принципе (все-таки, это сон). Запас заклинаний быстро заканчивается, а Книг Мудрости летает не так уж много. Зато, если вы ее поймаете, то получите 1 (один) или 3 (три) патрона. Если вы еще не поняли, то скажу, что магия убивает не всех врагов на экране, а максимум одного. А потом появятся враги, выдерживающие три-четыре выстрела.

Но вот и последние патроны были выпущены по наглой швабре. Что делать? Если до вас еще не дошло, то скажу прямо, что врагов можно изничтожать простым запрыгиванием сверху. Если вы не хотите терять при этом энергию, то нажимайте еще и кнопку «↓».

Ну ладно, врагов понятно, как вздергивать, а ведь, вообще-то, цель у нас мирная – поймать мелодию. Так что теперь я расскажу о призах. Вам встретятся: 1) жемчужины, которые на самом деле ноты (с отрезанными хвостиками; 2) ноты, которые на самом деле восполнители энергии и жизней; 3) восполнители энергии, которые на самом деле... Ну, допустим, что они все-таки и есть восполнители энергии, хотя и выглядят как звездочки. Поняли хоть что-нибудь? Тогда вперед! (Если не поняли, то

просто собирайте все подряд. А если хотите понять, то читайте предыдущий абзац до просветления).

Пройдя первый подуровень (замок), вы выходите наружу и попадаете в пруд с камышами. Правда, дойти до первой феи не очень-то легко. Вот теперь пора рассказать о главной особенности игры. На всех уровнях вам встретятся феи, которые умеют телепортировать вас на свои подуровни. Но не думайте, что это просто такой хитрый бонус. Обычно там в три раза больше призов, чем на основном уровне, но уровень сложности такой, что даже ветераны Toy Story могут круто обломаться. В некоторые феи «ходить» очень полезно, а в некоторые (особенно на 1-м уровне) крайне опасно. Если уж зашли в 1-ю или 2-ю фею, то плывите вперед, уворачивайтесь от врагов и постарайтесь доплыть до верхнего правого угла уровня.

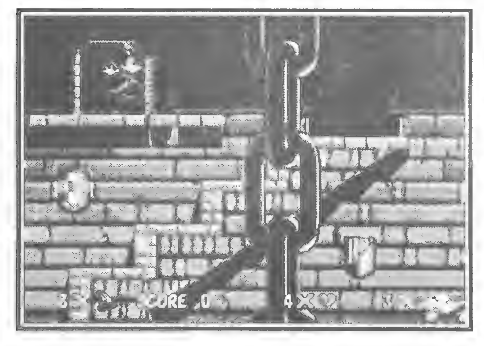
Преодолев мелкие неприятности типа крокодилов и падающих платформ, вы попадаете во 2-й замок. Если хотите перед этим набрать кучу жизней, то воспользуйтесь телепортатором, который выкинет вас недалеко от ноты, которая на самом деле жизнь. А потом еще раз...

Второй замок. Здесь вы сможете найти 2 бонуса, а потерять ничего не сможете, зато энергию и патроны наберете. Обозначаются бонусы обычно большой дверью, однако бывают бонусы скрытые. На 1-м уровне, например, надо ткнуться в разлом в стене недалеко от двери со звездочкой. Собрав все, что можно, надо идти к выходу. Вам покажут красивую картинку, где Микки будет кидать заработанные ноты на нотный стан. Если он после этого смело пойдет вперед, то можете читать описание второго уровня, а если он начнет укоризненно качать головой, то придется вам уровень проходить заново. Могу дать два совета: 1) (глобальный) поставьте в начале игры dreams на 1 (единица); 2) (локальный) в самом начале замка пропустите первую швабру с коромыслом в левый угол экрана и там финишируйте. Появится куча призов.

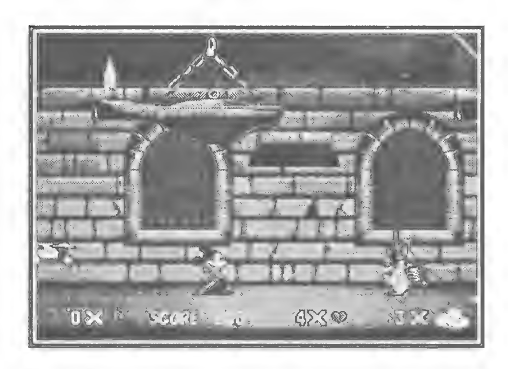


Уровень 2

Да, далеко занесло Микки. Динозавры бегают, птеродактили летают. Ну прямо Jurassic Park какой-то! К тому же еще и яйца динозавров валяются, и их даже собирать можно. Причем собирать их надо не для яичницы, а для того, чтобы появились другие призы. Фей здесь больше, чем где бы то ни было. Причем, если фея прячется где-нибудь наверху, в листве, то лучше туда сходить (много энергии наберете). Еще здесь есть один бонус, 2 пресса в виде ноги динозавра и 2 феи с большими уровнями (т.е. действительно большими), пещера и пустыня. Ходить надо во вторую, так как в первой, кроме врагов и

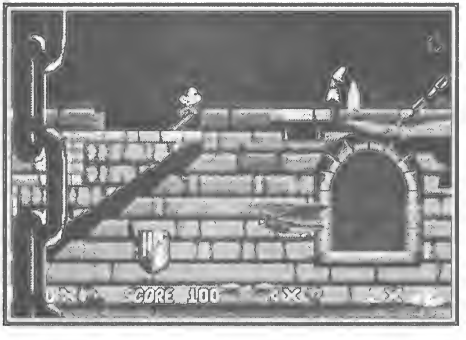


энергии, ничего нет. Еще на этом уровне есть много скрытых платформ. Если вы видите приз, до которого нельзя добраться, то ищите эти самые платформы.



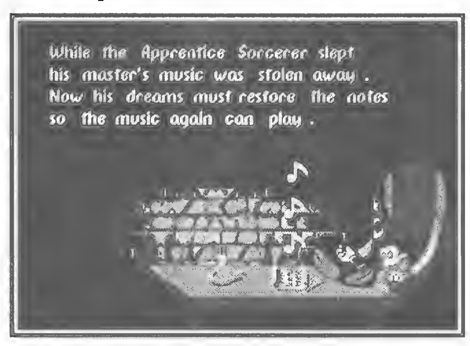
3-й уровень

Микки надоело идти вперед, и он решил полазить по растениям – может, туда проклятая мелодия спряталась? Враги теперь стали сильнее. Некоторые обзавелись толстой шкурой, некоторые приспособили дудочки под стрельбу горохом. Но ничего, патронов у нас теперь много и они не исчезают при потере жизни. Энергию можно пополнить в бонусе, но лучше все же внимательнее смотреть, нет ли где-нибудь скрытой звездочки или ноты. Фей на этом уровне всего две. В первую ходить надо обязательно и собрать все, что можно. Вторую же посещают только крутые профессионалы или камикадзе.



4-й уровень (последний)

Ой, что вас здесь ждет! Новые враги при касании отнимают от 2 до 6 сердечек, везде течет лава, призов не так уж и много. Этот уровень состоит из 4-х кусочков, так что главное – добраться до очередной феи. Чтобы зайти в последнюю, надо предварительно забить всех врагов в пределах досягаемости. Самый крутой враг – огненная голова. Не тратьте на нее патроны – они вам еще пригодятся против летающих бабок-ежек и птичек. Из новых призов вам встретится предмет, напоминающий колбу. Он действует аналогично яйцам динозавра. Вообще-то, за призами здесь лучше не гоняться, если есть энергия. А если энергии нет, то терять все равно нечего. Крупные отряды врагов лучше обходить сверху, прыгая по головам. Одиночных врагов лучше истреблять – может появиться ценный приз. Летающих врагов и заключенных в клетках – лучше расстреливать. В общем, я надеюсь, что вы все поняли. Зайдя в последнюю фею и полюбовавшись на мелодию, вы увидите финальную картинку. Правда, красиво?



Заключение

Fantasia явно лучше, чем Castle of Illusion. Ее изюминка – необычность. Такое ощущение, что это – некоммерческий проект, написанный парой студентов-программистов во время каникул, но очень даже хороших программистов.

✦✦✦

GHOULS & GHOSTS

ВАМПИРЫ И ПРИЗРАКИ

Capcom● Количество игроков 2 ● Боевик/Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Отправляемся в те времена, когда вместо базук и пулеметов воинам приходилось пользоваться мечами и копьями, когда кевларовый бронежилет заменяла верная кольчуга (а у тех, кто побогаче, были и персональные доспехи!), а взамен броневиков и танков можно было пользоваться только верным Боливаром (это коняга такая). Ну и даже на первый взгляд, а также судя по названию игры, наш рыцарь на сей раз будет бороться не с себе подобными славными воинами, а с самыми что ни на есть нечистыми духами, привидениями и всякого рода вампирами.

Вам в помощь дают несколько видов вооружения, которое будет разобрано подробнее ниже (для начала вы сможете пользоваться копьями, а немного позже — мечом), а также довольно крепкие доспехи, которых, однако, не хватит даже для непродолжительной взаимной схватки с врагом. Если вы вдруг невзначай хватаетесь рукой за какого-либо врага, или, не дай бог, иное препятствие, костюмчик-то ваш слетает со своего владельца, и дальше вы путешествуете в одних трусах в горошек. И так до тех пор, пока вы не найдете новый костюм или не откинете копыта от прикосновения к следующему врагу. Кстати, игра идет на время, а количество врагов на уровне - бесконечное. Поэтому придется драпать вперед как можно быстрее, разбираясь только с теми врагами, которые составляют непосредственную угрозу.

Меню и загрузка



Как видно из поверхностной информации, играть можно здесь и вдвоем. Сильно не обольщайтесь: игра идет по очереди, сразу вдвоем не получится. На главной заставке вы можете также, кроме выбора количества игроков, отправиться в меню опций. Оно весьма представительно, поэтому требует дополнительного разбора. В нем пять пунктов, означающих нижеследующее:

– Difficulty – сложность игры. Здесь, к сожалению, всего два пункта, – practice и professional, причем автоматически устанавливается первое. Есть ли во втором режиме какие-то существенные отличия (к примеру, дополнительные уровни), неизвестно, так как прохождение, которое вы увидите ниже, сделано по обычным настройкам.

– Joystick – возможность установки диагонального направления кнопок D-pad, что, кстати, в игре весьма важно, поэтому советую поставить Ok.

– 2 Player Control – вариант управления вторым персонажем с первого контроллера или со второго (1p side и 2p side соответственно).

– Music select – выбор музыкального сопровождения, которое можно прослушать.

– Sound effect – прослушивание звуковых эффектов.

✦✦✦

Для выхода из данного меню, когда все установки приведены в боевую готовность, нужно нажать кнопку Start. После этого вы вновь попадете в главное меню и, выбрав количество игроков, наконец-то сможете отправиться непосредственно в игру. Правда, перед этим вам придется просмотреть карту игры, подозрительно напоминающую карту в восьмибитном «Трояне».

Теперь немного о меню экрана. Во время игры все параметры, нужные вам, располагаются на игровом экране. Нажав кнопку Start, вы ничего нового не увидите – игра всего лишь остановится. На самом же экране можно найти следующую полезную и не очень информацию:

– номер игрока располагается в верхнем левом углу в качестве надписи Player-1 (2);

– по номером игрока располагается количество очков, набранных за игру данным товарищем;

– максимальный рекорд (для начала стоит 10 000) набора очков в игре указан посередине вверху;

– время, отведенное на прохождение уровня – в правом верхнем углу;

– оружие, используемое героем – внизу посередине;

– справа от вида оружия указан режим игры (уровень сложности; в случае максимального уровня данный пункт отсутствует);

– в правом нижнем углу находится значок, указывающий на количество жизней, данных вам в игре;

– слева от значка оружия во время игры будет появляться шкала вашей силы в виде красных шариков, ее потом можно будет использовать в качестве дополнительной защиты.

Управление

Кнопка Start – загрузка и пауза в игре.

Кнопки D-pad – движение и направление стрельбы.

Кнопка B – стрельба.

Кнопки A, C – прыжок.

Удержание кнопки B – дополнительная сила.

Оружие

1. Самое первое оружие, которое вы получаете в начале игры, – копья. Их можно метать на любое расстояние, и этим они выгодно отличаются от, например, меча.

2. Мечи, которые можно метать, – еще одна разновидность копий, действуют точно так же.

3. Меч желтого цвета – очень сильное оружие, но пользоваться им можно только на короткой дистанции. Зато у него есть магическая сила – два огненных дракона.

4. Щиты зеленого цвета – одно из самых сильных и качественных видов оружия, также можно ставить заградительные барьеры в качестве суперсилы (советую ею не пользоваться для этого оружия).

5. Святая вода очень полезна в некоторых сражениях, особенно когда нужно что-то бросить вниз. В качестве суперсилы здесь два водных столба.

6. Топоры довольно удобны, когда вам нужно снять врага с потолка или во время полета, так как это оружие летит по диагонали. В качестве суперсилы у топоров можно вызывать огненные крылья.

7. Энергетические всплески – самое сильное оружие, но взять его можно только во время дополнительного прохождения в поисках магической силы.

Прохождение

Уровень 1: Лобное место



Время на прохождение: 2-30.

Начинается наше путешествие там, где проводятся казни: по мере продвижения вперед мы будем находить не только могилы, кресты с распятыми скелетами, целые рои «костляшек», но и мелкие и большие гильотины, кучи стервятников и тому подобные нехорошести. Для начала достаточно, тем более, что у вас в руках достаточно мощное орудие для первого уровня – бесконечные копья, которые можно метать в любых врагов.

Итак, отправляемся вперед, разбив, для начала, небольшой отряд из перцев в синих балахонах (на самом деле, это смерть, но нельзя же ее убивать постоянно, она, вроде как, одна только!!!). Бежим вперед, перепрыгивая могильные плиты. Скоро доберетесь до полуразрушенной стены (здесь сможете найти первый приз в виде медного сияющего кувшина), на которой сидит стервятник. Подпрыгнув, метните в него копье и пройдите немного вперед. Сзади появится сундук, по возможности, не разбивайте его: внутри окажется волшебник, который может превратить вас ненадолго в кого-нибудь, например, в утку. Дойдя до лестницы, поднимитесь вверх – так намного удобнее пройти вперед живым, так как сверху вниз будут прыгать парни в балахонах. Бежим вперед, разбивая всякого рода врагов и перепрыгивая могильные плиты. Добравшись до следующей разрушенной стены, вы увидите очередной сундук, вылезший из земли: в нем найдете золотые доспехи. Кстати, из одного из врагов, что ошиваются внизу, можно выбить для себя меч: очень сильное оружие, но действует только на коротком расстоянии.

Убив наверху на стене ядовитый цветок, который разбрасывается черепами, бежим вперед, отбиваясь от костляшек и проходя под гильотинами. Спустившись вниз со стены, вы увидите целую кучу стервятников, осадивших дерево. Здесь же сможете выбить из одного из врагов новое оружие: зеленые диски. Обратите внимание, что некоторые стервятники летают очень низко, и для того, чтобы убить такого гада, придется присесть. Пробежав под огромной гильотиной, вы, таким образом, окажетесь в следующем отрезке.

Уровень 2: Остров

Время на прохождение: 3-00.

Для начала, все довольно просто: под дождичком и против ветра бежим вперед, перепрыгивая особо настырные буруны и расправляясь с изредка появляющимися летающими упырями. Их не так уж много, но, тем не менее, они достаточно коварны. Легче всего заранее пробегать вперед и приседать под летящим врагом. Добравшись до

горы, вы увидите появившуюся сзади щупальцу. Не обращайте внимания на нее и идите вперед: в сундуке, что также появился сзади, находится нехороший волшебник. Теперь вам некоторое время предстоит разбираться с ядовитыми растениями, метающими черепа, и щупальцами. Активно используйте возможность метания оружия в разные стороны, иначе от врагов будет довольно трудно отбиться.



Далее, если хотите жить, не идите вправо, когда подниметесь вверх по первому уровню. Сверните влево и поднимитесь вверх здесь, чтобы добраться до самой верхней платформы. Внизу, если все же попретесь туда, сможете взять доспехи или меч справа от первой лестницы.

Двигайтесь вверх, убивая щупальца и цветы. Также здесь найдете новых врагов – чудиков с трезубцами. Если бы вы пошли по низу, они смогли бы нападать на вас сверху, метая в героя струю грязи. Используя лестницу, поднимитесь на самую верхнюю платформу и идите вниз по ступенькам. Скоро предстанете перед первым боссом.

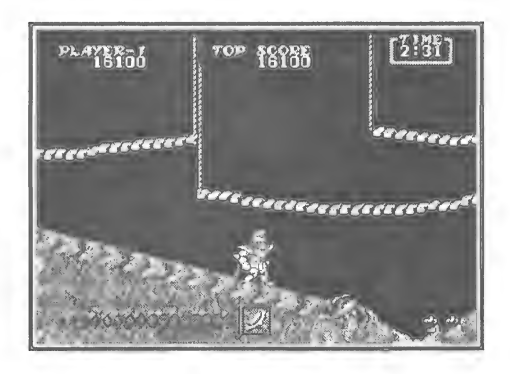
Босс

Премерзкое, надо вам сказать, чудище предстоит замочить герою... Зеленый черт, закованный в доспехи, с огромной рогатой головой так и прет на вас, вращая ею и метая огни. Но сражаться с ним довольно просто: вам нужно вовремя уходить от его огней и рогов и бить зеленую башку как можно чаще. Довольно скоро враг откинет копыта, а вы сможете взять ключ для того, чтобы пройти в следующий уровень.

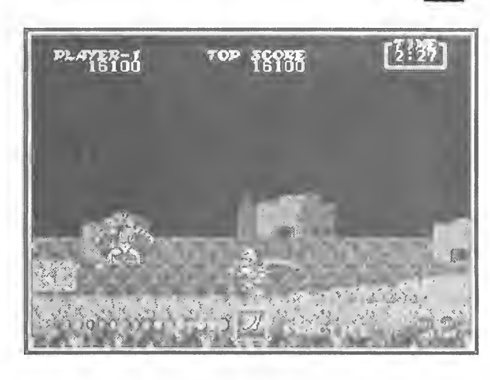
Уровень 3: Разрушенная деревня

Время на прохождение: 3-00.

Довольно туповатый и некачественно сделанный уровень, который, тем не менее, нам придется проходить. После довольно красивых и прикольных двух предыдущих, этот смотрится совсем тускло. Причем новые враги, которых вы встретите уже с первых шагов, отличаются особой «оригинальностью» и умом. И сообразительностью. Какие-то прыгающие головы, норовящие превратиться в ползающих черепах, – довольно интересно, но старо как мир.



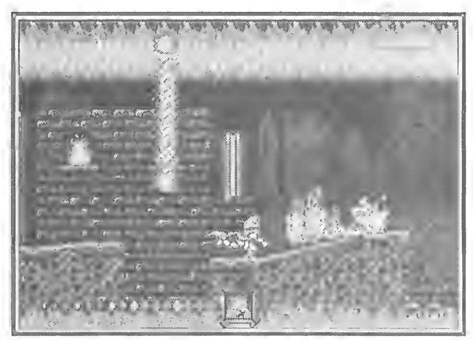
Для начала, научитесь обходить прыгающие головы – это залог будущего успеха. Ну и вовремя разбирайтесь с ползущими навстречу и иногда появляющимися сзади черепахами. Довольно скоро герой доберется до подземелья, где далее придется перебираться по мосткам, норовящим обвалиться в самом неудобном месте. Чтобы не отправиться к жуку, сидящему в песочной яме внизу, вам нужно осторожно двигаться по навесным мостикам.



Запрыгнув на первый, бегите почти до конца, и прыгайте так, чтобы стать на самый правый край мостика. Соответственно, слева от края будет провал. Спрыгнув на край второго мостика, сделайте шаг вперед и прыгайте под третий мостик. Здесь, запрыгнув наверх, перепрыгните весь мосток и заберитесь на мостик справа (верхний). На нем ямок две, придется сразу делать прыжок вперед, а потом еще раз (сразу же). Став на вершину горы, прыгайте на следующий мост.

С самого края делайте как можно более сильный прыжок вперед – прямо перед вами двойной провал. Став на твердую поверхность, дойдите почти до конца мостка (третий провал на самом его краю) и запрыгните на следующий мостик. Здесь два провала: посередине и на правом краю. Добравшись до вершины очередной горы, бегите мимо вращающихся на шестах огней. Чтобы не попасть под догоняющий вас факел, в конце пробежки придется делать прыжок. Можно, кстати, стать и под огнем, когда шест довольно длинный. Пробежав это препятствие, вы обнаружите, что справа по вам кто-то нехороший метает черепа из огромных гор костей. Бегите вперед, по возможности обходя эти препятствия, и скоро доберетесь до очередной горы, на вершине которой сидит зеленый чудик. Когда вы окажетесь под ним, чудик взлетит и начнет вас доставать. Прикончив гада, вы завершите уровень.

Уровень 4: Огненный город



Время на прохождение: 2-30.

Еще один не слишком оригинальный уровень, где нам придется прыгать по всяческим скалам, для того чтобы не поджариться на огоньках. Основная его особенность в том, что вам к тому же придется еще и скакать по обваливающимся скалам, что создает дополнительные трудности. При этом на вас будут нападать всякого рода огненные чудики. Радует то, что огни можно убивать, а скалы иногда уходят не совсем. Кстати, постарайтесь взять первый кувшин, который вам принесет огонек – в нем найдете «святую воду», пользоваться которой здесь – одно удовольствие.

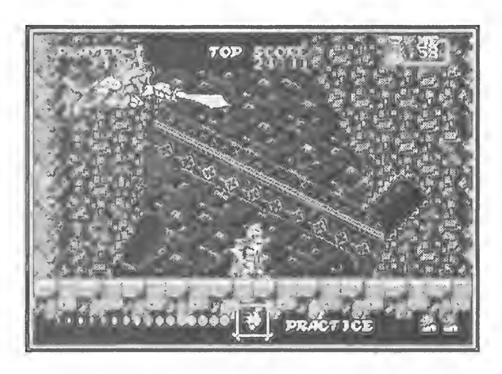
Довольно скоро вы окажетесь внутри огненного коридора. Здесь обратите внимание на огненные шары, висящие на потолке: они падают вниз в виде огненных столбов. Быстро бегите вперед, чтобы они не задели вас, отбиваясь от огней и зеленых червей, выползающих из пола. Обратите внимание, что в том случае, если вы подойдете к такому червяку слишком близко, он метнет в вас черный глаз.

Босс

Довольно скоро вы окажетесь у второго босса игры. Это огненный волк, он выскочит из правого угла огненного коридора, когда вы доберетесь до него по каменному

полу. Бить его довольно сложно, если не знать принципа передвижений врага. Обратите внимание на манеру его поведения: он может либо перелетать из угла в угол поверху (в этом случае он почти безопасен), либо летать на уроне вашей головы (нужно присесть), либо ползать по полу (придется уходить в сторону). Также босс постоянно метает огни, которые медленно оседают на пол сверху. Но на вашей стороне то обстоятельство, что герой может отбивать огненные шары.

Уровень 5: Башня

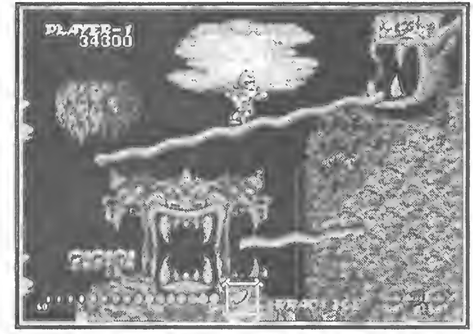


Время на прохождение: 3-00.

Ну а теперь настало время попутешествовать на лифте. Становимся на специальную платформу, которая повезет нас вверх. Совсем скоро встретим и первых врагов – рыцарей, орудующих мечами, и летучих мышей, которые бросают на вас сверху камни. Придется уходить как от первых, так и от вторых, периодически накрывая их своим оружие. Довольно скоро в одном из врагов вы найдете зеленые щиты – здесь очень полезная штука, так как их можно метать вверх.

Уничтожайте рыцарей заранее, став под них и метая вверх орудия. Также будьте внимательны к мышам – камни из их лап выпадают иногда в самый неподходящий момент. Ящики, выползающие по пути, не берите – в большинстве из них сидит маг, который сообразит какое-нибудь очередное волшебство, в результате чего вы превратитесь в зеленую лягушку. Увидев вверху красные, убейте рыцаря справа и бегите в этот угол – слева вас придавит потолок. Теперь наседаем вправо, отбиваясь от летающих зубастых шариков: вам нужно пробраться туда до того, как сверху опустится потолок и придавит вас. Иногда на пути встречаются стенки синего цвета, которые можно пробить оружием. Довольно скоро окажетесь на уступе, откуда перепрыгните прямиком в следующий уровень.

Уровень 6: Горы ужаса



Время на прохождение: 3-00.

Нам придется скакать по различным платформам и языкам огромных каменных чертей, при этом отбиваясь от ос и других врагов. Довольно интересный и прикольно сделанный уровень, причем красивый и насыщенный.

Итак, с края уступа прыгайте на первый язык, который потянет вас вправо под статуей. По пути сбивайте врагов, в том числе и с призами. Когда окажетесь справа от статуи и увидите слева второй язык, прыгайте на него. Он потянет вас вправо, где вы сможете спрыгнуть на двигающиеся вперед платформы. Попав на одну из них, присядьте (у вас на пути возникнет сундук с магом) и



бейте летающих скорпионов слева и справа. Далее: быстро прыгайте на второй сундук справа, с него – вверх на язык, что потянет вас вверх вправо (не вздумайте попасть в рот черту!). Нужно уловить момент и спрыгнуть с языка на одну из платформ, двигающихся внизу, а потом по другим платформам скакать вправо. Скоро вы доберетесь до языка, который потащит вас вверх вправо. С него нужно спрыгнуть вниз на другой язык, который доставит вас к небесным островам, где герой встретит третьего босса.

Босс

На сей раз это глаз, летающий в облаках. Поединок довольно простой, даже очень простой: всего-то бегайте от глаза и стреляйте по нему тем оружием, которое есть. Довольно скоро глаз откинет ресницы, и вы получите третий ключ.

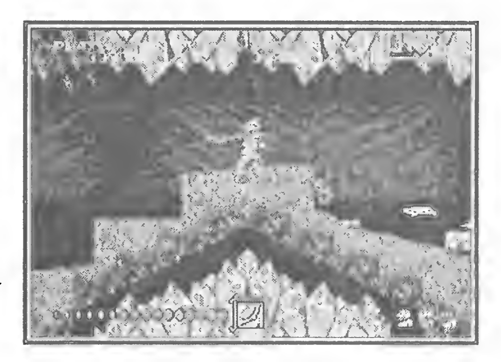
Уровень 7: Кристаллический лес

Время на прохождение: 3-00

Снова мы встречаем наших старых знакомых из первого уровня – костляшек в синих балахонах. На сей раз мозгов у них не прибавилось, но от этого бороться с ними не легче: нападают кучами, по два-три, появляются невесть откуда и также быстро исчезают. Отдельное слово о наиболее лютых костляшках, которые научились прыгать сверху вам на голову. Таких мы видели в первом уровне, полно их и здесь, так как в Кристаллическом лесу также есть двухуровневые платформы. Чаще всего это скелеты огромных животных, валяющиеся тут и там.

Итак, приступим к очередному этапу. Для начала, обратите внимание на стоящую перед вами окостенелую глыбу: данный предмет является одним из видов врагов, которые будут встречаться вам на пути, но в уже мертвом виде. Далее вы найдете и живые статуи, которые будут плеваться в вас синими шариками. Попав по такой статуе несколько раз, вы превратите ее в в окостенелый предмет, но сделать это нужно как можно быстрее, иначе герою несдобровать. В уровне встретятся и другие, абсолютно новые враги, с которыми вы еще не имели дела, – змеи, выползающие из стен. Причем враги эти довольно опасны, так как находят место для своего появления наружу часто совсем неожиданно и рядом с вами, и еще появляются сразу по двое.

Двигаемся вперед, методично отбивая атаки костляшек. Скоро вы доберетесь до скелета динозавра: идите по нижнему ярусу, так как здесь вам будет проще разделаться со статуей, стоящей на дороге. Пройдя немного дальше, вы обнаружите на дороге сундук: в нем сидит маг, лучше такую кубышку не трогать. Идем дальше, отсекая все попытки костлявых свернуть вам башку. Перед вами пригорок: из его середины на вас выползет змея, а сверху стреляет шариками статуя. Вдобавок, полно костлявых в балахонах, придется попотеть, чтобы выбраться отсюда невредимым или хотя бы в нижнем белье. Запрыгнув на пригорок, вы увидите вторую змею, ползущую справа. Не рвитесь в бой, лучше станьте на краю горки и бейте гадину оттуда. В сундуке, что появится сзади, найдете «метательные мечи». Добравшись до лест-

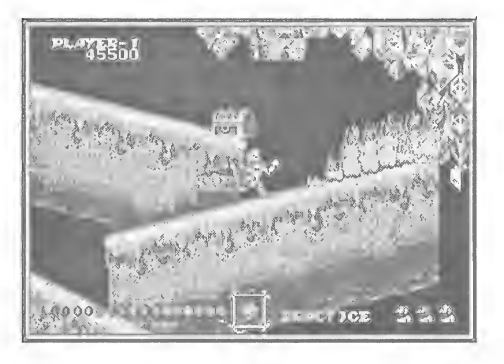


ницы, спуститесь вниз – здесь идти будет несколько проще, хотя и придется сразиться с несколькими змеями. Перепрыгнув первый провал, быстро убейте змею справа и потом также быстро прыгайте туда, чтобы не стать жертвой змеи, что вылезет слева. Быстро убиваем статую справа и затем шагаем дальше, к концу уровня.

Уровень 8: Ледяные склоны

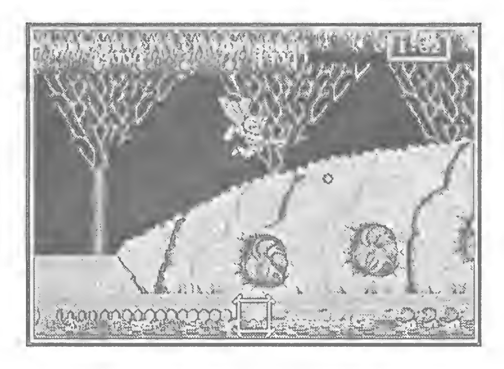
Время на прохождение: 3-00.

Придется постоянно следить за тем, чтобы никуда не свалиться. Склоны-то действительно ледяные и так и тянут вниз, на погибель. Причем враги довольно мерзкие и злые: как вам рука, вылезающая изо льда, да не просто вылезающая, а еще и метающая какие-то шарики, плюс она сама по себе делает попытки вас схватить.



Быстро спустившись вниз с первого склона, убиваем руку слева, поднявшись прыжками чуть повыше. Справа покажется синяя змея, прибейте ее. Сундук, что сверху, не разбивайте – в нем сидит «мерлин», а вот тот, что на втором ярусе, даст вам святую воду. Далее спускаемся вниз без приключений и, перепрыгнув колючки, разбираемся с рукой. В сундуке, что лежит на пригорке – мечи. Думаю, если у вас есть святая вода, так их и брать не стоит. Спускаемся вниз по петляющим склонам, уничтожая синих драконов и руки. Дорожка довольно сложна, и в конце концов от настырных рук начинает ломить пальцы на джойстике, но что делать...

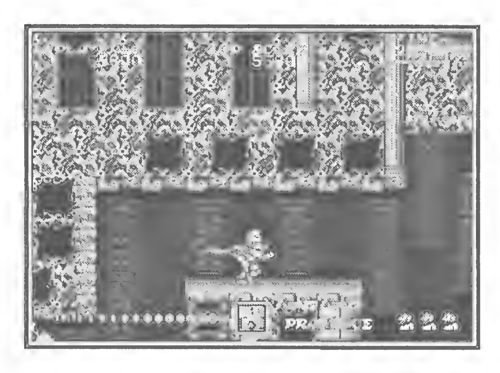
Будьте, кстати, осторожны и с колючками: о них можно наколоть себе не только голову. Убив руку на верхнем уступе, не спешите с него сходить вниз вправо: если стать на правый край, сзади появится сундук с топорами, при желании, можно взять и их. Далее прыгаем по уступам вниз, внимательно наблюдая за направлением дороги: скоро она повернет в противоположную сторону. Здесь быстро приседайте и бейте руку, что стоит слева внизу. Не разгибаясь, проедьте под колючками и двигайтесь вниз, отбиваясь от змей и убивая руки. В сундуке, что появится на последнем ледяном уступе, сидит мерлин, не разбивайте его и, перепрыгнув, станьте на зеленый стебель. Он повезет вас вниз. Когда слева будут появляться другие стебли, спрыгивайте на них, отбиваясь от плюющихся драконов с разных сторон. Скоро справа откроется дорожка по стеблям – прыгайте вперед, и скоро герой придет на твердую поверхность. Но не обольщайтесь, вы не на земле. Это босс, а вы стоите у него на загривке.



Босс

Сейчас вам станет понято, насколько удобнее пользоваться святой водой, нежели какими-нибудь топорами или мечами. Воду можно метать вниз, где и находятся ваши основные враги: коконы, выращивающие личинок. Вам нужно уничтожить их все (пять штук), и только после этого герой сможет пройти в следующий уровень.

Уровень 9: Вход в замок

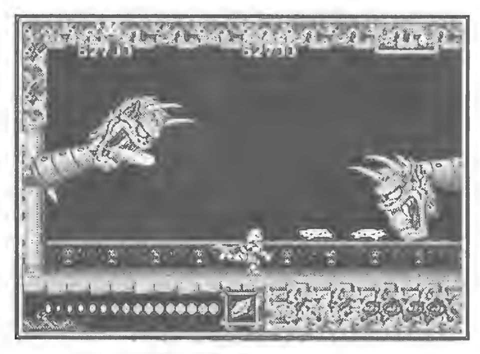


Время на прохождение: 3-00.

Да-а-а, придется нам погонять злобных драконов, заодно и самим побегать. Врагов здесь полным-полно, да и приставучие они, поэтому придется как можно быстрее продвигаться вперед.

Для начала, пришейте того дракончика, что летит справа (сундук желательно не разбивать; если случайно разбили – сами виноваты), и быстро поднимайтесь по лестнице наверх. Бежим вперед, не особенно обращая внимания на приставучих летающих чертей (убили так убили, а нет – и суда нет). Двигаемся как можно быстрее, чтобы не поналетело всяческих драконов, которые неотступно следуют за вами по пятам. Поднявшись по второй лестнице и замочив летунов, прыгните перед третьей лесенкой – слева выползет сундук с топорами – здесь они намного полезнее, нежели что-то другое. Далее: идем влево, убивая чертей (в сундуке – щиты, их лучше взять, сейчас пригодятся; но может попасться и меч), и поднимаемся по ступенькам влево вверх. Щитами мочим свиней справа и прыгаем на платформу. Здесь разбираемся со скорпионами и ползем вверх (в сундуке слева оружие), отбиваясь от поросей и насекомых. Скоро, поднявшись вверх, вы окажетесь в коридоре. Идите вправо, уничтожая врагов, и попадете в колодец.

Уровень 10: Незваные гости



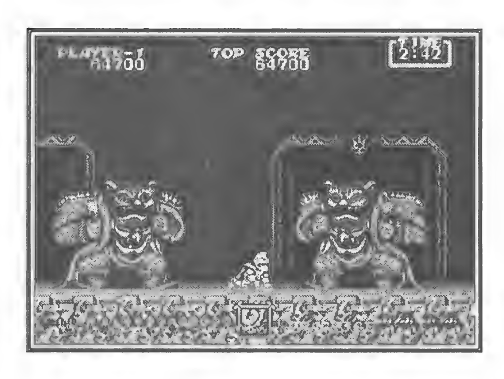
Время на прохождение: 4-00.

Нужно подняться вверх по лестнице между булавами, появляющимися с разных сторон. Будьте осторожны и внимательно наблюдайте за ними.

Сразу после того как вы подниметесь наверх, герою предстоит сразиться с мини-боссом. На самом деле, он не такой уж и «мини» (раза в четыре побольше вас), но убить его довольно просто. Бейте врагу в голову, а когда он собирается выдохнуть огонь, отходите в сторону. Сундук, что появится посреди коридора, не берите – в нем волшебник.

Поднявшись по лестнице, вы снова попадете в гости к боссам. На сей раз это две зеленые головы с рогами, метающие огни. Самая простая техника по их уничтожению

– стать посередине комнаты и, подпрыгивая над огоньками, бить врагов. Если, конечно, у вас есть дистанционное оружие. В противном случае, придется погонять героя по комнате. А еще можно уловить момент, когда башка пойдет вверх, и, став под нее, быстренько так замочить щитами или что там у вас есть.

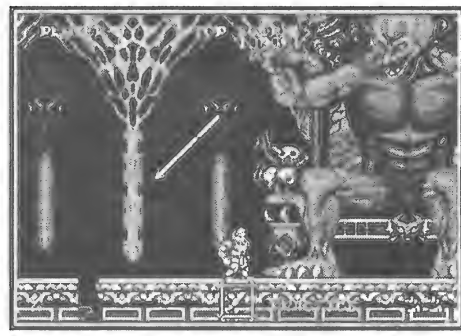


Следующая бойня посложнее, но с уже знакомыми врагами: это две «синие бороды», которые нападают на вас с разных сторон. Здесь есть небольшая хитрость: чтобы вас сразу же не отправили к праотцам, как только первый гад вздумает подпалить вас, присядьте и ждите, пока опасность минует (второй тоже промажет). После этого придется побегать. Один из врагов будет пускать косую струю, второй – прямую (естественно, прямая будет у того, кто отходит). Вам нужно отбегать к тому, кто бросает косую, и возле него садиться, либо просто садиться под струями. Ну и не забывайте врагов иногда бить.

Следующий мини-босс – два глаза. Бить их придется точно так же, как и тогда, когда глаз мы имели в качестве обычного босса, с тем различием, что теперь их два. Просто бегайте от врагов и иногда бейте. Когда второй глаз будет на исходе, подлетит третий, придется разделаться и с ним. Поднявшись выше по платформам, натолкнетесь еще на одну зеленую рогатую башку, на сей раз к ней в комплекте прилагаются летучие мыши.

Пробежав вперед по коридору, получите еще одного босса – огромную осу. Драться с ней довольно просто – знай уходи от зеленых шариков, что она метает, да от мелких ос, в которых она иногда превращается. После сражения с осой вы увидит несколько картинок, изображающих старика и девушку. Они расскажут вам, что для того, чтобы сразиться с главным боссом, вам нужно отправиться в деревню и получить магическую силу для каждого оружия. Только после этого вы сможете сразиться с Loki.

Финальный босс (Loki)



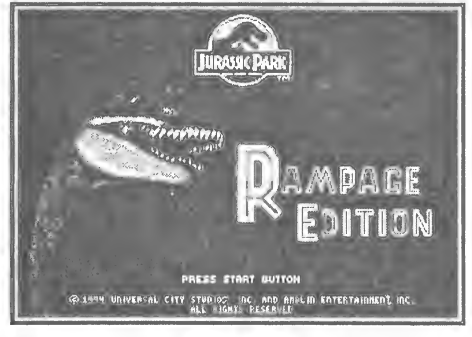
Поединок довольно простой, так как босс действует по заранее отведенному плану, и вам остается только вычислить алгоритм его движений. А потом становитесь под голову и метайте оружие вверх, чтобы попасть врагу в рот. Не забудьте уходить от молний, которые пускают руки врага, и следите за полом, который часто разрушается.

ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА 2

Blue Sky • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Итак – Blue Sky представила еще одну часть своей известной игры – Парк Юрского периода 2. Что тут еще сказать? Классическая аркада...

Меню

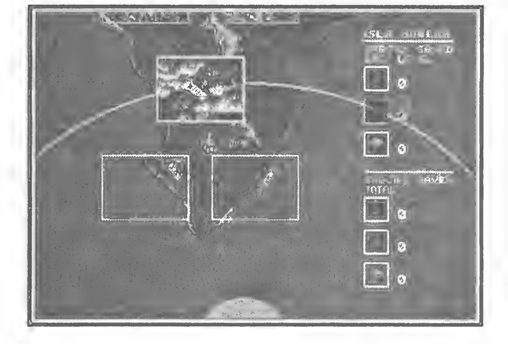


Player – здесь игрок может выбрать, за кого он будет играть – за профессора /Grant/ или за динозавра /Raptor/.

Options – настройки.

Difficulty – уровень сложности. Имеет три варианта: easy – легкий, normal – средний, hard – сложный.

Music – музыка в игре довольно зловещая и несколько нудноватая, но ее можно и отключить – off, а можно и оставить – on. Sound FX – звуковые эффекты намного более проработаны и поэтому общий звуковой фон, когда включены и музыка и эффекты, создает довольно своеобразное ощущение, которое очень подходит к темпу игры. Эффекты тоже можно оставить включенными – on, или выключить – off. Хотя кому это надо – играть в полной тишине? Разве что совсем уж задвинутому геймеру, который играет даже ночью, рядом со спящими родителями, накрывшись одеялом.



Управление

A: оружие 1.

B: оружие 2.

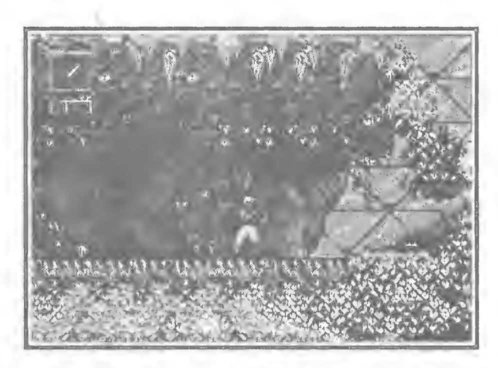
C: прыжок.

Весьма удобно то, что можно поменять местами все три кнопки, пользуясь стрелками →/←. Кстати, в настройках не указано, как управлять движениями героя, но думается, это понятно всем – теми самыми стрелочками. Хотя есть и нюансы. Если нажать стрелку ↑ одновременно со стрельбой, то герой будет стрелять вверх. А если нажать стрелку ↓ на горизонтальной поверхности, то профессор просто присядет. Стрелять вниз он не хочет.

Credits: здесь все заинтересованные могут прочитать фамилии авторов игры.

Чтобы начать игру, надо нажать кнопку Start. Следующее меню показывает, для чего служат собираемые вами предметы. Первая срока – для набора очков. Вторая – для поправки здоровья. Третья – оружие. Последнее меню, непосредственно перед игрой, предлагает выбрать уровень, на котором вы хотите играть. Если начать игру с первого уровня, то вы все равно попадете на каждый из них. Справа показано, сколько очков вы набрали в последнем уровне /сверху/ и сколько вами набрано очков за всю

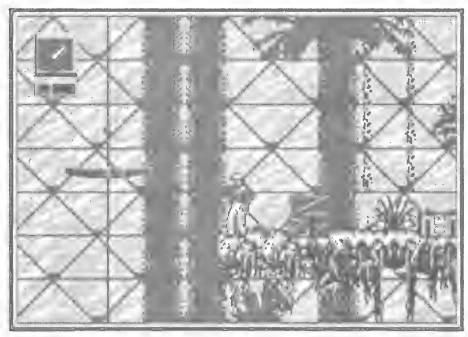
игру /внизу/. Когда и где записываться, определяйтесь сами, но помните – от этого может зависеть динамика игры. Кому охота раз за разом проделывать одно и то же? Еще надо знать, что в левом верхнем углу экрана во время игры есть два окна. В одном – оружие, которым в данный момент пользуется профессор, в другом – уровень жизни.

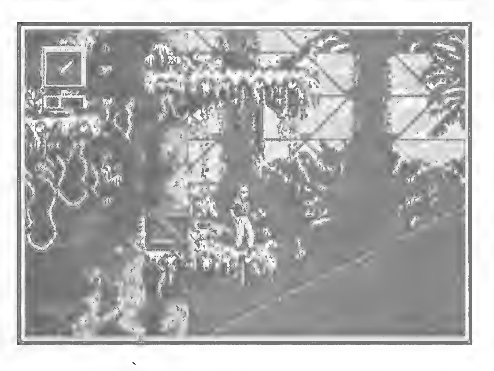


Прохождение

Уровень 1. Профессор

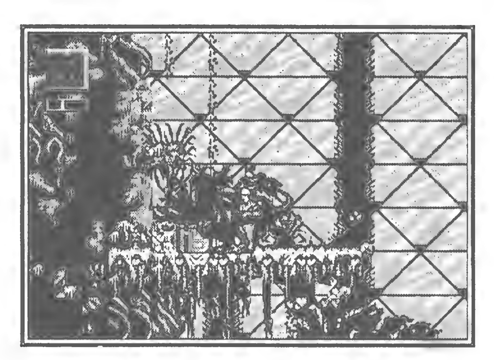
Пока птеродактиль несет вас наверх, вы можете быстро осмотреть весь уровень. Ящером можно управлять – кнопками ➔/🡐. Птеродактиль доставит вас к началу игры, на первую площадку. Прыгайте с нее направо. Слева убейте двоих солдат и подберите автомат. Бегите направо и прыгайте со скалы на скалу. Убив еще одного солдата, прыгайте с площадки подальше направо, чтобы попасть на уступ с ящиком, разбейте его и возьмите приз. Осторожно! Справа прилетит птеродактиль. Его надо быстро пристрелить, иначе он утащит вас на начало уровня. Идите налево – там вас встретят рапторы. Пробегите по ветке и прыгайте на карниз. Сразу же присядьте и расстреляйте маленьких злобных ящеров, чтобы добраться до кнопки-указателя. Стрелка покажет вам путь. Осторожно! Внизу – раптор. Разделавшись с ним, прыгайте вниз, на мост, и идите направо, по пути разбивая ящики. В одном из них еда, которая поправит ваше здоровье. Но следующий за этим ящик разбивайте издалека – он взрывается. В конце моста прыгайте вниз и приготовьтесь к нападению слева. Вы окажетесь на мосту с указателем. Идите направо. На втором по счету карнизе остановитесь, подойдите к правому краю и прыгайте на небольшой уступ. С него – на ящик. Разбейте ящик – в нем приз, прыгайте вниз, и на вас нападут со всех сторон. Бейтесь за жизнь как лев, но долго на карнизе не стойте, а прыгайте вниз. Там раптор. Разобравшись с ним, идите налево и прыгайте на канатную дорогу. Затем перепрыгивайте на платформу, которая идет наверх. Поднимайтесь до самого верха, и вы окажетесь на мосту. Вы уже были на нем, но по другую сторону пролома. Разбейте ящики и будьте готовы к поединку, сверху на вас спрыгнет раптор. Разберитесь с ним и прыгайте на карниз с указателем. Будьте

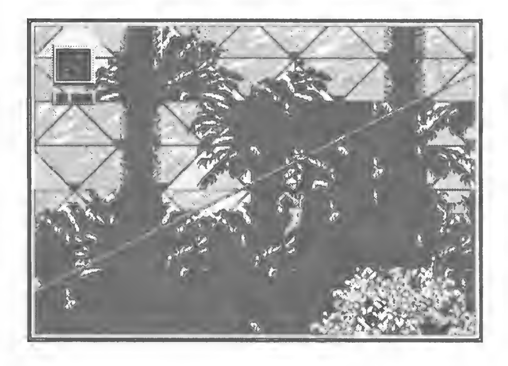


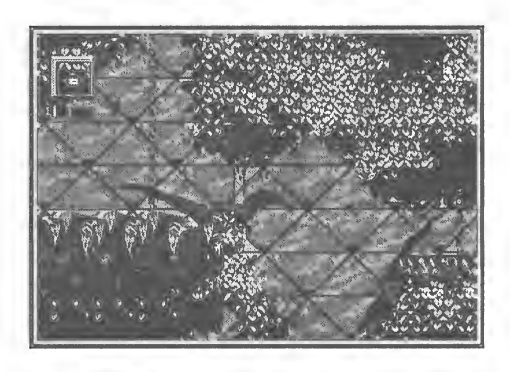




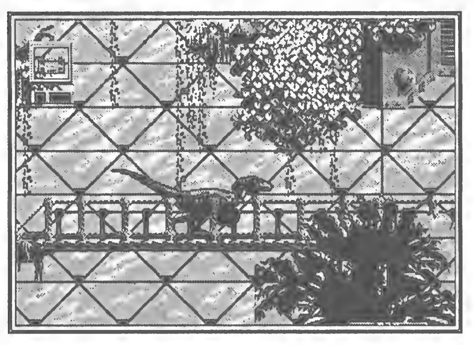
постоянно внимательны, птеродактили не дремлют. Прыгайте налево и приготовьтесь к драке с ящером. Не разбивайте ящик на уступе, сначала запрыгните на него, чтобы взять приз. Взяв приз, вернитесь и разбейте ящик. Подкрепившись, разбегайтесь и прыгайте налево, чтобы попасть на карниз с двумя рапторами. Убейте их и приготовьтесь к массированной атаке с воздуха. Птеродактили будут нападать со всех сторон, и если вы будете медлить – этот участок окажется самым сложным. Доберитесь до каната и прыгайте на него. В конце пути прыгайте на карниз с солдатом и приготовьтесь, снова появятся птеродактили. Перебирайтесь с карниза на карниз, собирая призы и восстанавливая здоровье, пока не доберетесь до канатной дороги. Двигайтесь на другую сторону каньона и спрыгните на уступ, с него налево, на следующий. Застрелите ящеров, соберите призы. Внимание! Вниз не прыгайте. Дайте птеродактилю унести вас к началу уровня. Игра начнется почти сначала. Спрыгивайте направо, туда, где раньше были солдаты, и бегите налево. Прыгайте вниз, пока не окажетесь на мосту. Бегите по нему и стреляйте, собирая по дороге оружие. Следите за воздухом – птеродактили снова захотят отнести вас на начало уровня. Пробежав через мост, прыгайте на узкий уступ слева – там солдат и ящик с гранатами. Взяв их, спрыгивайте вниз. Вы окажетесь на карнизе с раптором. Убейте его и сильно прыгайте вправо, на широкую ветку. Внимание! Там рапторы и птеродактили. Разобравшись с ними, бегите налево до канатной дороги и переправляйтесь на другую сторону каньона. Спрыгивайте вниз налево, и окажетесь на мосту. Убейте двух птеродактилей и пару ящеров, чтобы добраться до очередного указателя. Прыгайте на площадку слева – там в ящике приз. Под этой площадкой вас ожидает еще один раптор. Убив его, прыгайте направо, на мост, и там вас ожидает находка в виде патронов и пищи. Пробегите через мост и спрыгивайте вниз, потом, с площадки, прыгайте на канатную дорогу и переправляйтесь. На другой стороне вы найдете еще один приз и пищу. Спрыгивайте вниз, там вас встретит еще один солдат и птеродактиль. Вы отвоюете у них указатель, но не торопитесь. Прыгайте налево, повыше, и возьмите приз, прежде чем спуститься вниз на мост, который ведет направо. Но туда идти не надо. Спускайтесь еще ниже, убейте раптора и спрыгивайте на площадку ниже – там слева сидит солдат. Убейте его и возьмите ружье. Справа есть канатная дорога, на которой вы уже были. Переправляйтесь. В конце пути вы упадете и окажетесь на другом канате. Поднимайтесь по нему наверх и, спрыгнув на площадку, отбейте нападение двух птеродактилей. Спрыгивайте вниз, там солдат. Справившись с ним, идите дальше, налево, и в результате вы окажетесь на самом дне ка-







ньона, подобрав по дороге приз и пищу. Это конец уровня. В принципе, до него можно дойти очень быстро, но набрав при этом очень мало очков, а можно еще дольше бегать, позволяя птеродактилям утаскивать себя к началу. При этом надо помнить о том, что в некоторых местах ваши враги восстанавливаются, так что не удивляйтесь, если увидите раптора там, где вы его уже один раз убили. В общем – уровень очень динамичен и достаточно сложен для прохождения человеком, который решил набрать максимальное количество очков.

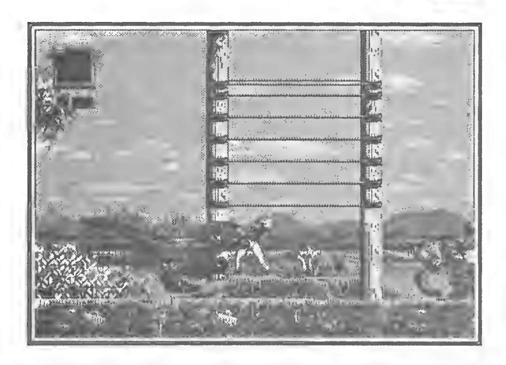


Уровень 1. Раптор

Итак, вы прошли первый уровень с профессором. Теперь предстоит сделать то же самое с раптором. Если вам кажется, что это будет просто – расслабьтесь, потому что управление ящером совершенно другое. Раптор может просто кусаться – клавиша A в настройках по умолчанию. Он может бить противника лапами S, а если эту клавишу удерживать и одновременно нажать стрелку ➔ или 🡐, то ящер будет бить хвостом. Кроме того, он может подпрыгивать – D, но если эту клавишу быстро нажать несколько раз, то раптор подпрыгнет выше и будет крутиться в воздухе. Если в этот момент вам попадется кто-то из врагов – ему не поздоровится. Ящер медленно ходит, но если одновременно со стрелкой ➔ или 🡐 нажать стрелку 🡑, то раптор побежит. Совершать самые высокие прыжки с карниза на карниз надо так: кнопка 🡐 или ➔ + 🡑 + прыжок / не один, а несколько раз подряд /. Учитывая, что ящер не может пользоваться канатными дорогами, уровень проходится как совершенно новый. К тому же, если профессор шел сверху вниз, то раптор идет снизу вверх.

Начало уровня: вы находитесь на дне каньона и вас окружают враги, перебейте их и соберите металлические ящики неуязвимости. Это делается так: присаживаетесь / стрелка 🡓 / и нажимаете кнопку A. Обратите внимание – три собранных ящика дают ящеру неуязвимость. Любой враг, который посмеет дотронуться до покрасневшего ящера, тут же умирает. Собрав ящики, идите налево и запрыгивайте на склон. Забирайтесь на самый верхний уступ, идите до упора, чтобы взять приз, и возвращайтесь вниз. Теперь идите к правому склону. Запрыгивайте на него, пока не окажетесь на уступе с деревянным ящиком. Оттуда осторожно прыгайте влево, и попадете на толстую ветку, которая ведет к подъемнику. Остановитесь прямо на канате, который поднимается вверх, и подпрыгивайте – так вы окажетесь на подъемнике. Поднимайтесь до очередного уступа или ветки. Спрыгивайте, деритесь с врагами и собирайте ящики и призы. Всякий раз возвращайтесь на подъемник, чтобы добраться до следующей цели. Когда очистите все





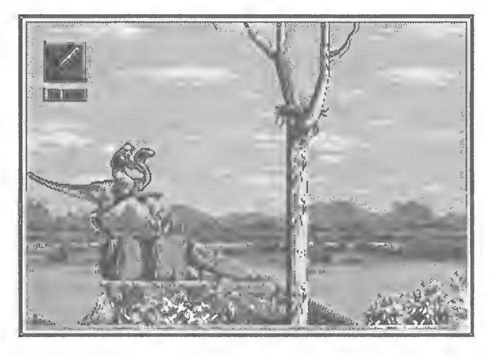


уступы, можно будет подняться до конца, и вы попадете на мост. Спрыгивайте налево. Разбейте деревянный ящик и подкрепитесь. Затем разворачивайтесь направо и высоко прыгайте на правый уступ. Осторожно – в зарослях, за механизмом подъемника, сидит солдат. Идите дальше направо и прыгайте на покатый уступ справа сверху. С него – налево на мост, над которым по канату передвигаются солдаты. Часто нажимайте кнопку прыжка, и проблем с этими солдатами не будет. Идите налево, но не трогайте деревянные ящики. В конце пути вам придется попрыгать. Сначала влево, потом резко вправо. Вы окажетесь на очередном мосту. Идите направо, не трогая ящики, и запрыгивайте на уступ сверху – это трудно, но возможно. Там вас ожидает пища и ящик. Возвращайтесь обратно на мост и бегите налево. Прыгайте на уступ слева вверху и приготовьтесь: теперь вам надо будет совершить второй такой же по сложности прыжок. Справа в углу едва виднеется уступ, на который вам надо попасть. Отойдите вправо до стенки, разворачивайтесь и, разбежавшись, прыгайте. Должно получиться. Попав на уступ, прыгайте на следующий – он справа. А вот отсюда вам надо совершить самый сложный прыжок. Слева вверху есть мост. Оттуда, где вы стоите, его не видно, но если попрыгать на самом краю уступа – увидите. Далее тактика такая же, как и раньше – разбегаетесь и прыгаете, часто нажимая кнопку прыжка. Желаю удачи. А фокус здесь в том, что прыгать надо не с самого края уступа. И вот вы, наконец, добрались до самого верхнего моста.

Отсюда можно попасть в другой каньон, который был виден, когда вы очищали правые уступы. Бегите по мосту направо и возьмите дополнительную жизнь. Затем прыгайте вверх и направо по крутому склону до самого верха. Здесь вы должны узнать места, где уже не раз бывали в прошлом туре игры. Справа и есть начало уровня, куда птеродактили уносили профессора. Туда надо сходить, чтобы взять приз, но потом возвращайтесь и запрыгните на площадку, полускрытую кустами. Слева внизу под ней каменный мешок с тремя маленькими ящерами. Прямо перед вами будет развесистая ветка, листья которой скрывают крошечный уступ – вам надо на него попасть. Затем прыгайте еще выше, и попадете на самый верхний уровень. Идите налево и, убив солдата, поднимайтесь на крайнюю площадку. Там еще одна дополнительная жизнь. Возьмите ее и возвращайтесь. С той площадки, где прятался солдат, прыгайте направо. Повыше. В результате вы провалитесь далеко вниз и окажетесь на уступе с деревянным ящиком. Идите налево, спрыгивайте вниз, потом направо и, наконец, еще ниже. Вы попадете к подъемнику. Но это другой подъемник, похожий на тот, что вы видели в

другом каньоне. Теперь выполняйте уже знакомую задачу – используя подъемник, очистите все выступы и спускайтесь на самое дно каньона. Это и будет конец уровня.

Уровень 2. Профессор

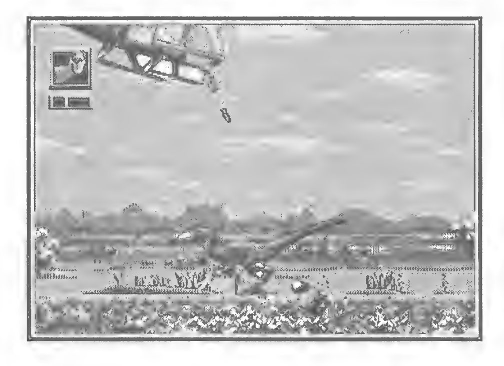


Здесь вас ждет испытание на скорость. В самом начале запрыгивайте на ящера, который стоит перед вами, и скачите на нем направо, непрерывно стреляя. Никаких особенных секретов здесь нет. Разве что самое эффективное оружие здесь – ружье. Не старайтесь уничтожить всех врагов, которые встретятся вам на пути, иначе вас догонят рапторы и загрызут. Время от времени вам будут встречаться вертолеты. Сбивать их надо так: отскакивайте назад, под хвост вертолета, и стреляйте несколько раз вверх из ружья. Иногда вам будут попадаться препятствия, что-то типа канатов, натянутых между двумя деревьями. Возможно, лестницы. Первое такое препятствие можно преодолеть, заставив своего скакуна-рептилию высоко подпрыгнуть с холма. Тогда вы сможете пробежать поверху. Но в остальных случаях вы неизбежно будете сброшены на землю. Когда это случится, не тратьте времени на борьбу с врагами. Постарайтесь быстрее добраться до своего ездового дракона и скачите дальше. Вас никто не догонит, потому что динозавр развивает такую скорость, что убегает от пуль. Короче говоря – все это очень напоминает скачки с препятствиями. Конец уровня ничем не примечателен, вы просто преодолеете очередное препятствие, и все дела.



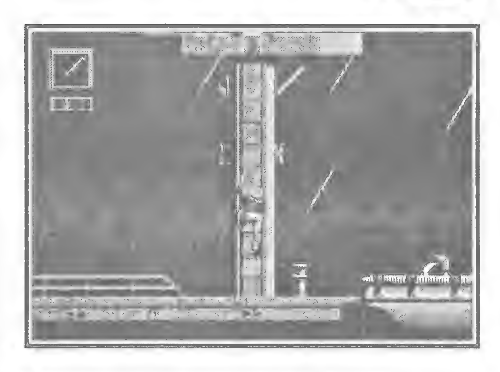
Уровень 2. Раптор

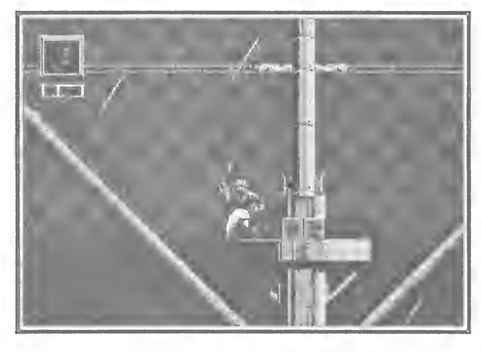
Если с профессором этот уровень проходить было легко, то с раптором еще легче. Тактика самая банальная: собираете три ящика, получаете неуязвимость и несетесь вперед, не обращая внимания на мрущих, как мухи, врагов. Единственная задача – запоминать, где еще лежат ящики неуязвимости. Как только действие бессмертия заканчивается, возвращаетесь назад, собираете еще три ящика и продолжаете гонку. Хотя пройти уровень можно и без неуязвимости. Даже вертолет валится после второго удара раптора. Так что вам предстоит легкая пробежка к финишу, назло врагам.





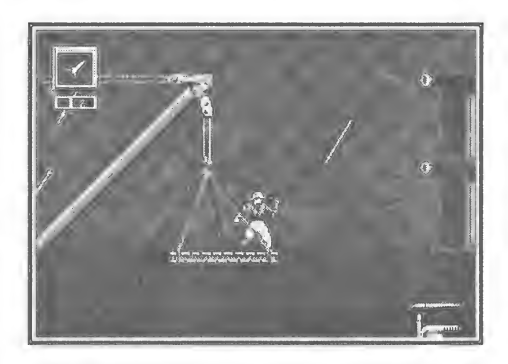
Уровень 3. Профессор

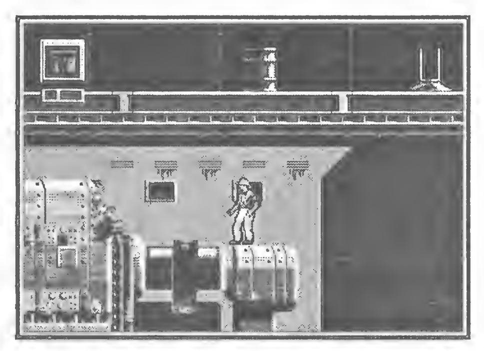




На этом уровне вам придется часто подниматься по лестницам и прыгать с одной опоры на другую. Ваши враги по-прежнему птеродактили, солдаты и динозавры. Начало уровня, вы на палубе корабля. Идите направо и будьте готовы – впереди три солдата. Они стреляют сидя, поэтому вам тоже придется присесть для стрельбы. Взяв ружье одного из солдат, бегите дальше и поднимайтесь на первую мачту, но только до первой площадки. Там убейте солдата и возьмите автомат, но дальше не поднимайтесь. Наоборот, прыгайте вниз и бегите к следующей мачте. Будьте осторожны – впереди вас ожидает динозавр. Поднимитесь на самый верх следующей мачты, по пути расстреляв мелких ящеров. Возьмите приз и приготовьтесь. По тросам на вас спустится враг, а следом прилетит птеродактиль. Разберитесь с ними и спускайтесь вниз. Бегите направо и не обращайте внимания на три следующих мачты. По пути будьте готовы отразить нападение птеродактилей. Около четвертой мачты, на подъеме, вы найдете пищу. Взяв ее, присядьте и стреляйте направо. Затем, продолжая стрелять, идите вперед и будьте готовы к нападению двух рапторов. Пробегите мимо мачты и расстреляйте троих ящеров. Разбейте ящик и получите приз. Возвращайтесь к мачте и поднимайтесь на нее. Там вы найдете указатель. Поднимайтесь до конца мачты и прыгайте на трос вверху. Двигайтесь по нему до конца, и окажетесь на подвесной платформе. Встаньте на ее левый край, разбегайтесь и прыгайте. Вы попадете на рубку. Осторожно – там два солдата на разных уровнях. Убейте их, возьмите гранаты и идите направо, мимо трубы. Далее вам надо будет спрыгнуть с рубки обратно на палубу, но осторожнее – в рубке два раптора. Убейте их и забегите в рубку. Идите до конца и поправляйте здоровье. Выйдя из рубки, запрыгивайте на площадку, по которой бродят маленькие ящеры. Бегите до мачты. Поднявшись на нее, прыгайте на трос, и окажетесь на подвесной платформе. Внизу слева – солдат. Спрыгивайте к нему и стреляйте. Потом спускайтесь по лестнице. Внимание! Вы окажетесь под перекрестным огнем солдат. Присаживайтесь и быстро стреляйте сначала налево, потом направо. Берите гранаты и разбрасывайте их во все стороны. Затем идите налево, кидая гранаты. На выступе сверху – солдат. Берите винтовку и, подпрыгнув, стреляйте. Забирайтесь на уступ, берите приз и оружие. Бегите назад и разбейте ящики. В одном из них пища, но чтобы взять ее, вам надо сильно прыгнуть вправо. Иначе вы провалитесь вниз, и вас разорвут рапторы. Взяв пищу, спокойно идите налево. Вы упадете в провал, но окажетесь не в самом низу, а на площадке.

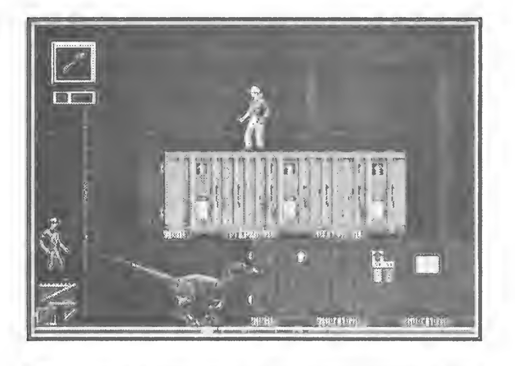
Слева на уступе будет солдат. На следующем – тоже. Сначала разберитесь с ними и возьмите оружие. Только потом спускайтесь вниз, к рапторам. Затем идите налево к лестнице и спускайтесь вниз, по указателю. Разбейте ящики, и в полу появится пролом. Прыгайте вниз и сразу стреляйте – там раптор. Убейте его и идите налево. В этот момент вы будете находиться на гребном вале, и перед вами будут вращаться кулачки двигателя. Постарайтесь не попасть под их удары – это вредно для здоровья. Спрыгнув с вала, идите налево к ящикам, над которыми сидит солдат. Взорвите ящики, и в стене образуется пролом. Затем подпрыгните и выстрелом из ружья снимите солдата. Путь открыт. В следующем помещении есть лестница, но вы не сможете на нее подняться, пока не запрыгнете на двигатель, из которого вылетают взрывающиеся шары. Запрыгнув, сразу присядьте и бросьте гранату в то место, откуда вылетают шары. Потом возвращайтесь к лестнице и поднимайтесь. Откроется люк. Дальше у вас два пути – можно пройти нижними палубами, а можно верхними, но в итоге все равно окажетесь в одном и том же месте. Идти по низу проще. Сначала дождитесь, пока с потолка начнут падать бомбочки. Постарайтесь попасть между ними и идите налево к открытой двери. Потом прыгайте на канат и спускайтесь вниз. Там вас ждут два ящера. Уничтожьте их и запрыгивайте на подвесную платформу. Оттуда – на площадку, а с нее – на канат, идущий вверх. В итоге, вы окажетесь перед закрытой дверью, которую можно открыть выстрелом. Забегайте в помещение и сразу спускайтесь по лестнице. Внизу – два раптора. Убейте их и идите налево к мосту, но, не ступая на мост, подпрыгните и воспользуйтесь канатной дорогой, чтобы попасть на очередную площадку. Выбирайте оружие помощнее и открывайте дверь – в помещении вас встретят два раптора. Убив их, поднимитесь по короткой лестнице за призом. Спускайтесь, открывайте дверь. За ней будет указатель. Бегите вперед и, подпрыгнув, стреляйте – на контейнерах сидят солдаты. Подобрав оставшееся от них оружие, подкрепитесь едой из ящика и бегите дальше. Запрыгивайте на следующий контейнер. Внизу, слева, стоит гранатометчик, а в углу притаился раптор. Остановитесь приблизительно на середине верхнего контейнера и бросьте гранату вниз. В полу образуется пролом. Смело прыгайте с контейнера подальше, чтобы попасть на узкую площадку около пролома. Раптор прыгнет на вас, но упадет вниз. Перепрыгивайте пролом, чтобы взять приз. Прыгайте вниз и приготовьтесь отразить нападение раптора и солдата. Потом бегите направо, проскакивая под обрывающимися с цепей ящиками. Взорвите деревянный ящик в конце пути, и в полу появится новый пролом. Прыгайте в

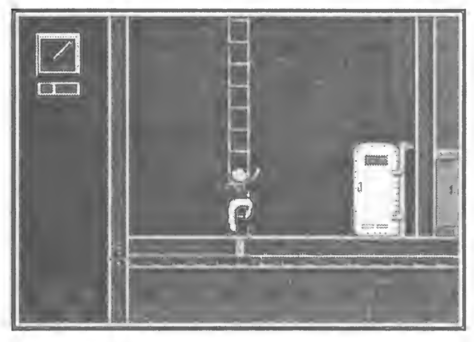






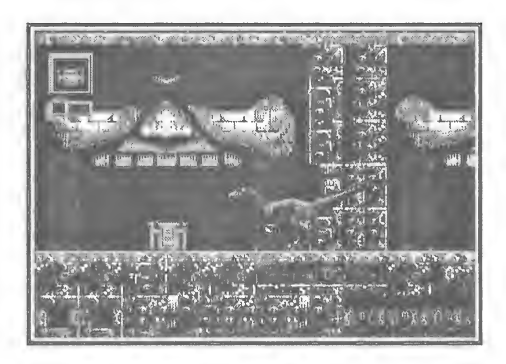
него, и окажетесь перед указателем. Не торопитесь. Сначала запрыгните на контейнер справа – там, на площадке, вас ожидает дополнительная жизнь. Далее, следуя указателю, смело прыгайте в воду. Перепрыгивая через плывущие навстречу ящики, идите вперед, пока не окажетесь у площадки. Она расположена слишком высоко, поэтому дождитесь, пока не появится очередной ящик. Запрыгивайте на него, а потом уже на площадку. Открывайте дверь и спрыгивайте вниз. Бегите налево, стреляя – там трое солдат. Поторопитесь! Взорвите ящики, закрывающие путь к двери слева. В следующем помещении пробегите мимо первой лестницы, берите аптечку и поднимайтесь наверх по второй лестнице. Снизу начинает подниматься вода – корабль тонет. Поднявшись на следующую палубу, бегите направо, не обращая внимания на капающую с потолка воду – она не опасна. Пробегайте мимо двух лестниц в самый угол – там лежит приз и еда в ящике. Затем возвращайтесь и поднимайтесь наверх по любой лестнице – все люки открыты. Оказавшись на следующей палубе, бегите направо и запрыгивайте на контейнер – там стоит солдат. Убив его, бегите дальше, направо, за призом. Потом разворачивайтесь и бегите назад, до конца. Подбирайте приз, открывайте дверь и поднимайтесь по лестнице... Это – конец уровня.

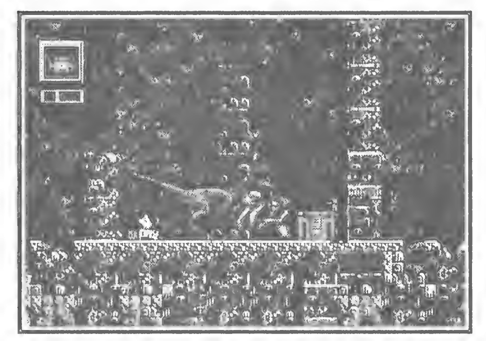


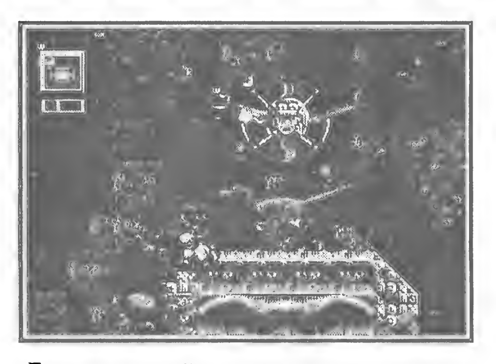


Уровень 3. Raptor

Приятная неожиданность – этот уровень не повторяет тот, который вы прошли с профессором. Начало уровня, идите направо на мост. Вы провалитесь и проломите еще один мост. Оказавшись внизу, идите налево и прыгайте по ступенькам. В полускрытом коридоре обнаружится ящик – в нем приз. Возвращайтесь. Бегите налево, вынося всех врагов до тех пор, пока не пробежите мимо ящика с бессмертием. За ним два солдата. Разберитесь с ними и вернитесь, чтобы взять ящик. Затем бегите направо и сильно прыгайте. Вы окажетесь на этаже, где много солдат и ящеров. Бегите вперед и бейтесь с ними. Вам надо освободить этот этаж для того, чтобы собрать ящики. Без этого вы не пройдете следующий этап. Итак, вы очистили весь этаж. Начинайте собирать ящики с правого края. Взяв третий, бегите налево и спускайтесь на следующий этаж. Нигде долго не задерживайтесь, пока не доберетесь до конца площадки. Вы заметите, что на этом этаже всего два ящика. За третьим вам надо вернуться назад, направо. Поднимитесь к началу этажа, на котором только что собрали все ящики, и запрыгивайте на площадку над ним. Над площадкой возвышаются широкие колонны. На последней справа вы найдете ящик, но брать его надо осторожно, подходя к нему справа, потому что деревянный ящик рядом взрыва-







ется, уничтожая вашу находку. Берите ящик и бегите налево, туда, где вы уже очистили этаж от врагов. Собирайте там ящики и неситесь налево, пока обладаете неуязвимостью, но осторожно! Не провалитесь в разлом между стен – иначе вам придется начать все сначала. Остановитесь на краю, это место сразу после того, как вы пройдете две узких площадки с солдатами-гранатометчиками. Далее вам предстоят многочисленные прыжки по колоннам. Постарайтесь не упасть. Наконец, вы доберетесь до площадки, на которой будет несколько солдат. Убейте их и спрыгивайте справа в разлом. Там будут два ящера. Правее вы найдете приз. Выбирайтесь из каменного мешка по колоннам. Внимание! Впереди вас ждут гранатометчики, засевшие в узких окопах. Повоевав с ними, вы обнаружите указатель, а сразу за ним – почти неприступная стена, на которую вам надо забраться. С вершины стены вам надо запрыгнуть на площадку справа сверху. Далее идите по ступенькам наверх и бейтесь с солдатами и ящерами, пока не доберетесь до ящика с неуязвимостью. Возьмите его и идите дальше направо. Там вы должны упасть вниз. Отбейтесь от птеродактилей и берите ящики. Потом прыгайте направо вверх и мчитесь вперед, пока есть неуязвимость. Вы должны успеть добраться до очередного указателя на одной из ступеней. Поднимайтесь на верхнюю площадку и ломайте первый деревянный ящик – там пища, но второй лучше не трогать. Подберите два следующих ящика с неуязвимостью и спускайтесь направо, потом запрыгивайте на уступ и приготовьтесь к серьезной драке. Сразу четыре солдата и птеродактили атакуют вас. Берите третий ящик с неуязвимостью и бегите направо, пока не упретесь в стену. Там вас ожидает еще один ящик. Отсюда надо идти на другой этаж, налево. Пробейтесь сквозь мощный заслон гранатометчиков и прыгайте в пролом. Там вы увидите солнце, разбрасывающее огненные шары. Бегите от него направо, и упретесь в стену. Ударьте ее лапами, и она рухнет. Вам предстоит сломать несколько таких стен. Берегитесь капающей с потолка отравы и вредоносных существ, прилепившихся к полу. Сломав четвертую стену, вы выйдете к финалу игры. Поздравляю.

✦✦✦

MUTANT DOOM TROOPERS CHRONICLES

ХРОНИКИ СМЕРТЕЛЬНЫХ БОЙЦОВ-МУТАНТОВ

Playmates • Количество игроков 1-2 • Боевик
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

Перед человечеством встала серьезная проблема. Злые силы, под предводительством Algeroth"а, проходят через портал и создают свои цитадели по всей солнечной системе.

Мегакорпорация, в отчаянной попытке сохранить свою власть, создает мутантов, которые получают название doom troopers - смертельные бойцы. Их задача — очистить солнечную систему, уничтожить Темный Легион и загнать Algeroth"а обратно в портал — ловушку темной симметрии.

Управление

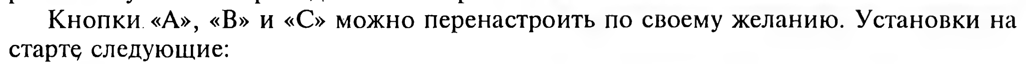
«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.

«↑» – в меню – перемещение курсора вверх. В игре – смотреть вверх.

«↓» – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – присесть.

«←» – в меню опций – изменение выбранного пункта. В игре – двигаться влево.

«→» – в меню опций – изменение выбранного пункта. В игре – двигаться вправо.



Кнопки «А», «В» и «С» можно перенастроить по своему желанию. Установки на старте следующие:

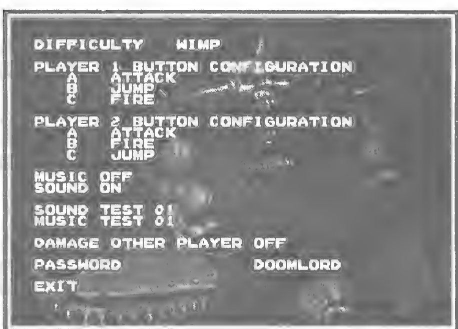
«А» – удар.

«В» – стрельба.

«С» – прыжок. Чем дольше удерживать кнопку, тем выше получится прыжок.

Меню

В меню всего три пункта. Два первых позволяют начать игру одному или вдвоем, соответственно, а с помощью третьего (Option) можно настроить некоторые параметры игры.



Выбрав третий пункт, вы можете поменять уровень сложности игры (в самой верхней строке).

Во второй и третьей строчках можно задать расклад кнопок «А», «В» и «С» для первого и второго игрока.

Два следующих пункта (Music и Sound) позволяют включить (On) или выключить (Off) музыкальное и звуковое сопровождение игры.

Выбирая в строке «Sound Test», число и нажимая кнопку «Start», вы можете прослу-

шать любой звук, который имеется в игре. Следующий пункт позволяет прослушать любую мелодию из игры.

Если включить пункт «Damage other player» (поставить «On»), то при игре вдвоем пули одного игрока будут причинять вред другому, если заденут его. Отключение этого пункта несколько облегчает игру вдвоем.

В пункте «Password» вы можете ввести один из известных вам паролей и попасть сразу на другой уровень. Для этого подсветите этот пункт и нажмите кнопку ➔, чтобы выделить одну из точек. Нажимая кнопку «A» или «B», вы будете проматывать буквы латинского алфавита в выбранной позиции. Набрав пароль, нажмите «↑» или «↓», чтобы вернуться к выбору пунктов этого меню. Если пароль был введен правильно, начиная игру, вы попадете сразу на тот уровень, пароль которого ввели.

Последний пункт позволяет вам вернуться в главное меню. Выбрав его, нажмите «Start».

Прохождение



Выбрав, один вы будете играть или вдвоем с товарищем, вы должны будете выбрать одного из бойцов, которым будете управлять (второму игроку достанется оставшийся боец). Большой разницы между ними нет, хотя они и не абсолютно одинаковы. Mitch Hunter лучше владеет огнестрельным оружием – он может стрелять непрерывно, но при этом его удары довольно слабы. Max Steiner вооружен парой пистолетов и поэтому стреляет довольно медленно, но его удары сильнее. Выбрав бойца, вы получите задание, которое должны выполнить на уровне, и, нажав любую кнопку, попадете на него (здесь также показывается пароль, необходимый для доступа на этот уровень).

Вся игра сводится к прохождению четырех уровней, каждый из которых разделен на два этапа. В конце каждого уровня вас будет ждать босс. Описывать в играх такого рода особенно нечего, отмечу только некоторые моменты, знание которых может вам пригодиться.

Вверху показана энергия каждого из бойцов и количество их жизней. Внизу показан счетчик патронов. Больше на экране нет никакой информации, все остальное – это поле боя.

Во вращающихся коробках спрятаны разные полезные вещи – патроны, более мощное оружие, аптечки и т.п. Однако иногда, разбив коробку, вы можете встретиться с врагом, который из нее вывалится. После появления призы некоторое время висят в воздухе, а потом взрываются – не тяните и забирайте их.

Вы не можете бежать и стрелять одновременно, но можете стрелять в любом направлении, удерживая соответствующие кнопки. Чтобы стрелять с колена, сперва присядьте, а потом открывайте огонь.

Берегите патроны – после того, как вы расстреляете всю обойму, они будут постепенно восстанавливаться, но очень медленно. Это не относится к тем видам более мощного оружия, которое вы иногда находите в ящиках – его всегда мало, и



после того, как вы его израсходуете, вам опять придется пользоваться обычными патронами.

Чтобы ухватиться за какой-нибудь выступ и забраться на него, прыгайте к нему так, чтобы оказаться рядом с краем. Вы ухватитесь за него и поднимитесь наверх. В тот момент, когда вы висите в воздухе, уцепившись за выступ, вражеские снаряды не причиняют вам вреда, однако задержаться на нем вы не можете.

Падение с любой высоты также безвредно для вас.

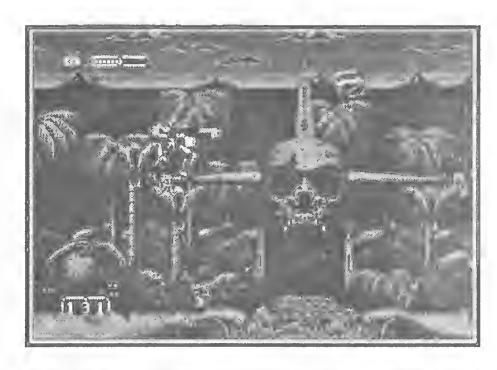
Старайтесь как можно реже возвращаться назад (или даже просто оборачиваться) – враги появятся снова.

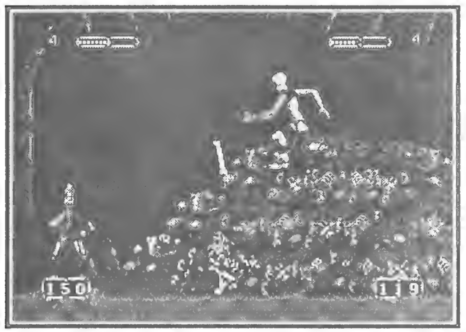
Большинство врагов не погибают, когда вы их расстреливаете – постояв немного, они опять начинают стрелять в вас. Добивайте врага, пока он не рассыплется. Воин с мечом весьма опасен, но он не поднимается после того, как вы убьете его.

Больше нет никакой особой информации – некоторые подробности, касающиеся каждого уровня в отдельности, описаны далее.

Потеряв все жизни, вы можете продолжить игру с начала уровня, если выберете надпись «Continue» и нажмете кнопку «Start». Выбрав надпись «Game Over», вы вернетесь в главное меню. Туда же вы попадете, когда у вас больше не останется попыток продолжить игру (число слева от надписи «Continue» станет равным нулю).

Уровень 1. Venus / Венера





Задание простое и понятное – найти Demnogonis'a и уничтожить его.

Первую половину уровня пройти несложно. Идите вперед и расстреливайте все, что шевелится. Добравшись до водопада, можете упасть через него вниз – там немало хороших вещей. Когда доберетесь до широкой полосы воды (это и есть водопад смерти), вы должны будете расстреливать темных легионеров и прыгать по их всплывающим телам. Это довольно сложно, поскольку вниз падать нельзя. Старайтесь вставать на левый край тела, в прыжке стреляйте по диагонали в следующего врага и перепрыгивайте на него, как только он всплывет. Тела тонут через некоторое время, поэтому не задерживайтесь на одном месте.

Миновав водопад смерти, вы автоматически перейдете к следующей части уровня и должны будете под покровом тьмы прорваться через холмы. Почаще прыгайте, потому что на земле разбросано очень много противопехотных мин, которые плохо видно. Не задерживайтесь подолгу на одном месте, потому что периодически вся область поблизости от вас будет накрываться артиллерийским огнем. Иногда вам будут встречаться

невысокие установки, стоящие на земле. Это огнеметы. Сами по себе они не опасны, но воины с мечами могут стрелять в вас из них. Прорвавшись через холмы, вы попадете к самому Demnogonis`у.

Чтобы не пугать особо впечатлительных людей, я не буду детально описывать его действия. Чтобы одолеть его, стреляйте по костям, которые он будет в вас бросать. Если вы удачно попадете в кость, она полетит обратно и ударит Demnogonis`а. После того, как это случится несколько раз, он будет повержен. Нельзя затягивать бой с ним, поскольку уровень жидкости, которую ваш враг довольно часто «выливает» из себя, постоянно растет. Если она накроет вас с головой, вы начнете быстро терять энергию и просто захлебнетесь.

Уровень 2. Mercury / Меркурий

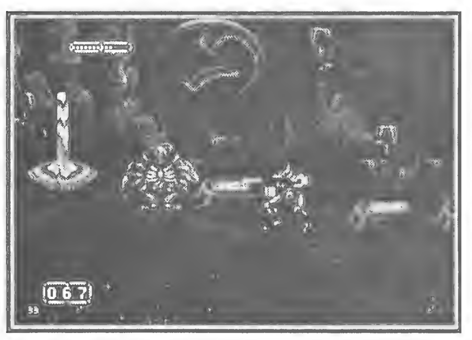
Задание второго уровня почти не отличается от задания первого: найти и уничтожить Semai.



Не прикасайтесь к мерцающим фиолетовым растениям – ваше управление будет изменено. На некоторое время поменяются значения кнопок «←» и «→».

Если сумеете пройти по самому низу, то найдете проход в другую часть уровня, где немало коробок с призами.

Выход с этого этапа расположен справа – пробейтесь туда, и попадете в сам вулкан, где должны будете отыскать Semai.



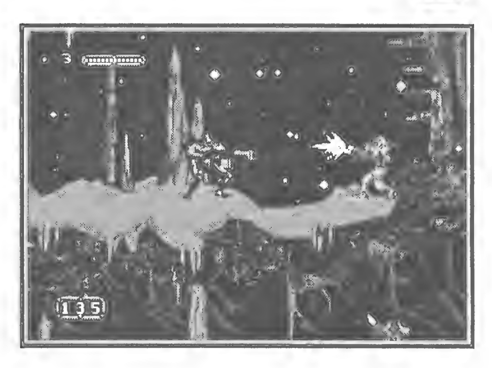
Пробираясь внутри вулкана, стреляйте в катящиеся камни, они могут покатиться обратно. Используйте это, чтобы уничтожать силовые поля, перекрывающие двери. Входя после этого в двери, вы сможете получить призы. За одной из дверей прячется сам Semai.

Как и в случае с первым боссом, не имеет смысла просто стрелять в него – ваши пули не причиняют ему вреда. Дождитесь, пока он выпустит маленький, малозаметный шарик, и стреляйте по этому шарику. Он начнет дымиться и потеряет управление. Если Semai столкнется с этим шариком, то получит небольшие повреждения. Уворачивайтесь от его атак и стреляйте по шарику, когда он будет появляться. Повоевав так немного, вы одолеете своего врага.

Уровень 3. Pluto / Плутон

Задание изменилось – вы должны найти и разрушить реактор, который является основным источником энергии врагов.





Прежде чем попасть к реактору, вы должны пройти по поверхности планеты. Все покрыто льдом, поэтому вы будете постоянно скользить.

Опасайтесь сосулек, которые падают сверху.

Наблюдайте за снежинками, которые летают в воздухе, там, где они поднимаются вверх, есть сильный воздушный поток – используйте его, чтобы подняться наверх.

Шипы, которые покрывают некоторые стены, очень опасны, старайтесь не прикасаться к ним.

Попав в помещение реактора, ищите и разрушайте контрольные панели (они выглядят как небольшие разноцветные прямоугольники), чтобы открыть проход через закрытые двери. Расстреливайте вентиляторы, за ними есть коробки с призами, но будьте осторожны – вентилятор быстро притягивает вас к себе, и если вы не успеете его взорвать, он покрошит вас в мелкий порошок.

Реактор расположен в нижнем правом углу уровня и похож на яйцо, стоящее на столбе и поддерживаемое парой рук. Взорвав его, карабкайтесь наверх и бегите влево, прежде чем все взлетит на воздух.

После этого вы попадете к боссу этого уровня, которого зовут Razide. Одолеть его несложно – стреляйте в него как можно больше, и все. Единственное, когда не стоит в него стрелять, это когда он стреляет в вас – в это время он неуязвим.

Уровень 4. Nero / Неро

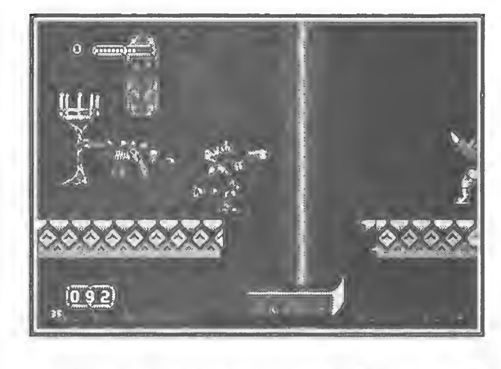


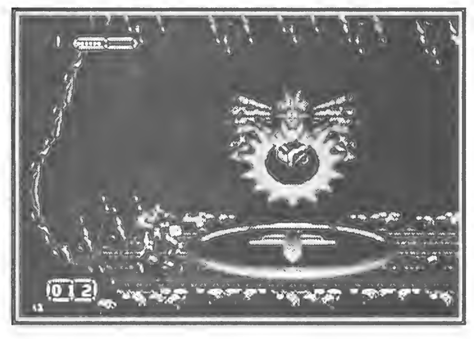
Уничтожив базу на Плутоне, вы отправляетесь на Неро – зловещую планету, которая является домом Темного Легиона. Найдите Algeroth'а и уничтожьте его, чтобы прекратить эту бесконечную войну.

Просто пробирайтесь вправо, убивая тех, кто встанет на пути.

Летающим вокруг вас созданиям, похожим на волосатые комки, вы ничего не можете сделать – избегайте контакта с ними.

Внутри цитадели продвигайтесь вперед, постепенно поднимаясь все выше и выше. Прыгайте через щели, прикрытые черепами, чтобы не провалиться обрат-



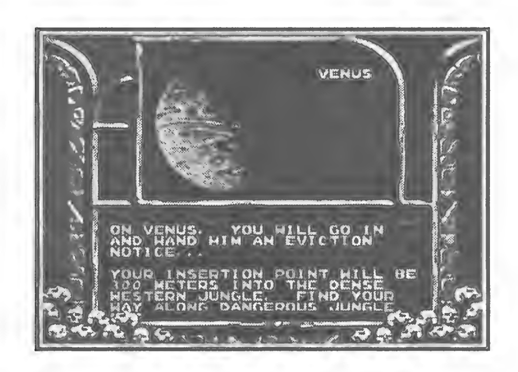


но вниз. Когда доберетесь до большого оранжевого столба, карабкайтесь по его уступам наверх и идите влево, чтобы попасть к Algeroth`у.

Первым делом в бою с ним расстреляйте символ Темного Легиона – вращающееся кольцо с крестом внутри. После этого Algeroth перестанет быть просто темным силуэтом, и вы сможете начать битву с ним. Сама битва не отличается чрезмерной сложностью – уворачивайтесь от снарядов, которые выпускает в вашу сторону Algeroth, подпрыгивайте и стреляйте ему в голову. Через некоторое время шлем на его голове развалится, а после того как вы еще постреляете в нее, ваш главный враг будет повержен. Стрелять в Algeroth`а имеет смысл только тогда, когда он появляется, немного погодя он станет неуязвимым. Дождитесь очередного появления и опять стреляйте в него.

Заключение

Несмотря на неплохо сделанную графику и звук, на мой взгляд, существует весьма большое количество игр, которые представляют больший интерес, чем эта. Рекомендовать ее можно только тем, кто без ума от возможности разнести на атомы несколько сотен врагов, не особенно вдаваясь во всякие тонкости.



ROLO TO THE RESCUE

РОЛО СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Эта игра ориентирована в основном на детей 4-7 лет, так как в игре очень простое управление и незамысловатый сюжет. Также игра не содержит никаких сцен насилия, все враги выглядит как забавные клоуны, а уничтоженные враги исчезают в цветном облачке. Хотя этапы ближе к концу игры потребуют от вас не только очень хорошей реакции, но и логического мышления. Сюжет игры таков: злобные браконьеры-звероловы забрались в заповедник и похитили маму слоненка Роло для злого директора цирка, который силой заставляет ее работать в цирке. Также по дороге браконьеры отловили множество других животных для цирка, но еще не успели их отправить в цирк. Вашему герою слоненку Роло предстоит спасти своих друзей, выпустив их из клеток, и в самом конце игры, победив злобного фокусника, освободить из плена свою маму.

Управление

Кнопка ↑ – в этой игре используется только для применения специальных свойств животных.

Кнопка ↓ – присесть.

Кнопка ← – движение влево.

Кнопка → – движение вправо.

Кнопка «A» – ускорение. При нажатой и удерживаемой кнопке «A» ваш герой бежит в два раза быстрее.

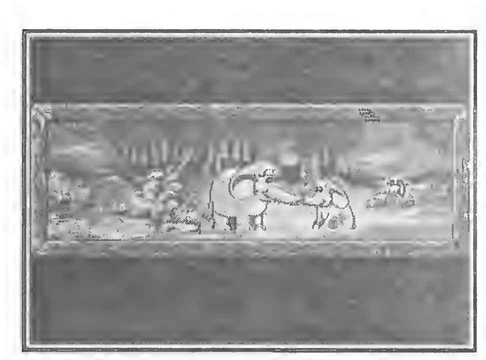
Кнопка «B» – прыжок.

Кнопка «C» – использование специальных свойств.

Кнопка «Select» – в этой игре не используется.

Кнопка «Start» – пауза и вход в игровое меню.

Игровое меню

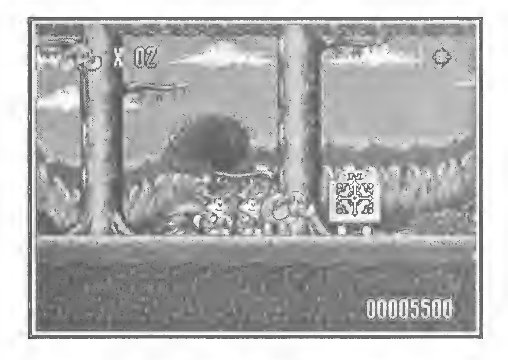


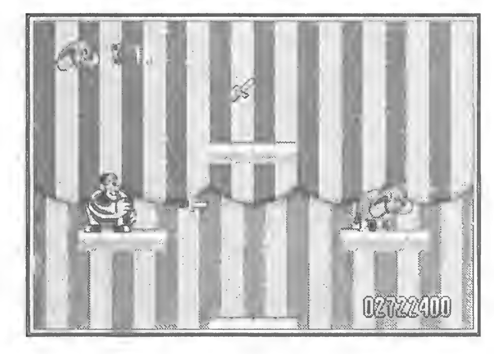
В начале игры нет никакого меню, после небольшой заставки вы сразу же попадаете на карту заповедника. Эта карта выполнена в форме пазла, каждый кусочек которой – один уровень игры. В начале игры вам доступен только один кусочек карты, остальные кусочки будут появляться по очереди, после прохождения вами уровней игры. Чтобы выбрать уровень, на котором хотите играть, переведите фигурку-курсор слоненка на кружочек дороги и нажмите кнопку «A». Успешно пройденные уровни отмечены на карте следом от лапы зверя.



Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычном для аркад двухмерного типа виде, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. Разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. В левом верхнем углу экрана рядом с портретом слоненка Роло написано количество жизней нашего героя. В правом верхнем углу карты появится золотой ключ, которым можно отпереть любую клетку с друзьями Роло. Чтобы получить этот ключ, вы должны уничтожить главаря браконьеров. Также рядом с ключом время от времени появляется компас – это означает, что вы спасли всех животных на уровне и можете двигаться к выходу, который выглядит как стенд с картой заповедника. Количество животных, которое вы должны спасти, показывается в начале уровня, и после того, как вы освободите какого-нибудь зверя, вам покажут количество оставшихся животных, которое вы должны спасти. В игре есть бонусные уровни, на которых некого спасать, их прохождение не обязательно, но на этих уровнях встречается много полезных вещей, таких, как очки и дополнительная жизнь. В правом нижнем углу написано количество набранных вами очков. С каждым набранным вами миллионом очков вам добавляют одну дополнительную жизнь. Обратите внимание на то, что у вашего героя нет никакой шкалы здоровья, и первое же столкновение слоненка с врагом будет стоить вам одной жизни. Спасенные вами животные выстраиваются за слоненком «паровозиком», но не более трех штук. Если у вас уже есть трое животных, и вы спасаете еще одно, то самое ближнее к вам животное убегает, а только что спасенное становится в хвост вашего «паровозика». Вы можете управлять этими животнцми и использовать их специальные свойства. Также если вы столкнетесь с врагом, но с вами будет какой-нибудь зверь, то вы не потеряете жизнь, а вместо этого от вас убежит одно животное. Если от вас убегает какое-нибудь, животное, то это не повлечет никаких негативных последствий. Таким образом, с полным набором животных вы можете соприкоснуться с врагами три раза. Для того, чтобы получить управление над другим зверем и использовать его специальные свойства, вы должны войти в игровое меню. Разберем это меню подробнее: в левом нижнем углу написано количество животных, которое осталось спасти. Справа находится иконка (слоненок, на котором друг на друге стоят звери) переключения построения животных с «паровозика» на «пирамиду». При таком переключении все животные, следовавшие за вашим слоненком, забираются ему на спину. Это необхо-







димо для того, чтобы при ваших перемещениях звери не потерялись. Например, вы прыгаете через большую пропасть и приземляетесь на самый край другой стороны, за спиной вашего слоненка нет места для других животных и весь ваш «паровозик» падает в пропасть. За этой иконкой в меню находятся четыре иконки переключения животных. Первая из них со слоненком — возврат к управлению слоненком Роло и переключение построения животных с «пирамиды» на «паровозик», все животные снова станут за спиной слоненка Роло. Три другие с изображениями животных — переключение на управление животным. Когда вы переключаетесь на управление каким-нибудь животным, Роло и другие звери остаются на месте. В этом режиме вы не можете освобождать из клеток других зверей. Если при управлении зверем вы погибнете, управление автоматически переключится на Роло. И, наконец, в самом верху меню находится иконка с изображением карты — выход на карту заповедника. Это необходимо для того, чтобы переиграть один из уровней, например, у вас погибло животное, без специальных свойств которого вам не пройти этот уровень. Также вы можете использовать эту иконку, когда спасете всех животных на уровне и в углу экрана появится компас, чтобы не тащиться к выходу с уровня. Переключение между иконками в этом меню осуществляется кнопками ← и →, выбранная иконка выделяется красной рамкой, а выбор иконки кнопкой «B».

Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Пылесос. Подобрав пылесос, Росо сможет затягивать своим хоботом различные предметы, а затем с силой выплевывать их во врагов.

Стакан воды. Подобрав стакан с водой, вы сможете плеваться во врагов струей воды. Один стакан дает три заряда. Собранные стаканы суммируются, то есть если вы взяли два стакана с водой, то можете плюнуть во врагов шесть раз.



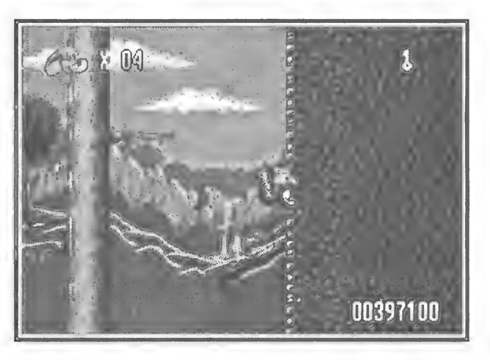
Золотой шарик. Подпрыгивая на этом шаре, Роло подлетает на немного большую высоту, чем при прыжке просто с земли, и может запрыгнуть на ранее недоступную высоту. Также этот шарик можно затянуть в хобот Роло и плеваться во врагов или выплюнуть под каким-нибудь высоким препятствием, которое не перепрыгнуть просто с земли.

Кусочек карты. Подобрав такой кусочек карты, вы сразу же откроете еще один уровень карты заповедника. В начале зоны ценность этого приза довольно сомнительна, так как вы должны пройти все уровни. В дальнейшем, когда вы пройдете несколько уровней со спасением животных, подобранный кусочек карты открывает доступ к бонусным этапам.

Цифры. Напрыгнув на цифру, вы получите такое же количество очков, какое обозначает цифра. Здесь авторы игры явно схалтурили, не став утруждать себя изобретением каких-нибудь звездочек, шариков, фруктов и прочих предметов, за сбор которых в других играх даются дополнительные очки. Хотя, с другой стороны, может быть, авторы игры хотели, чтобы дети лучше усвоили написание цифр и правила сложения.

✦✦✦





Дополнительная жизнь. Этот самый ценный приз выглядит как золотая пластинка с нарисованной на ней головой слоненка. Подобрав такую пластинку, вы, естественно, получите дополнительную жизнь.

Баллон с гелем. Когда вы подберете баллон с гелем, Роло сильно раздувается и сможет медленно летать. Действуйте быстро, примерно через минуту Роло станет обычного размера и стремительно полетит к земле.

Шлем. Этот приз является самым желанным, так как на полминуты дает вам полный иммунитет ко всем врагам. Вы сможете таранить всех врагов, а также спокойно ходить по шипам и прочим ловушкам.

В этой игре есть ряд объектов, обладающих различными свойствами, принцип действия которых поначалу не очевиден. Далее приведен список этих объектов с пояснениями к ним.

Золотой гриб, облако звездочек. С этими объектами все просто, зайдя в гриб или в облако звездочек, вы переместитесь в другую, ранее недоступную часть уровня или в секретное место.

Платформа-батут. Запрыгивайте на эту платформу и, когда ноги персонажа коснутся такой платформы, прыгайте снова и удерживайте нажатой кнопку прыжка. Если вы подпрыгните вовремя, то подлетите на ранее недосягаемую высоту. Так, с каждым прыжком вы будете подниматься все выше и выше. Если же на спине Роло сидят животные, вы не сможете высоко подпрыгивать на батуте.

Проваливающаяся платформа. Такие платформы в основном встречаются в воде, но не всегда, есть и в воздухе. Когда вы запрыгнете на такую платформу, она начнет проседать под вашим весом. Если такая платформа стоит в воде, то через несколько секунд вы утонете, если же такая платформа стоит в воздухе, вы либо не сможете с нее запрыгнуть на другую платформу, либо упадете в пропасть. Чтобы этого не случилось, оказавшись на проваливающейся платформе, все время подпрыгивайте.

Стиральная машина. Если вы зайдете в стиральную машину, Роло немного постирают и при выходе из стиральной машины он «сядет» (уменьшится). Теперь вы сможете пролезть в самую маленькую щелку, но действуйте быстро, примерно через минуту Роло обретет обычный размер.

Животные и их умения

Далее приведен полный список всех животных, которыми вы можете управлять в игре, с пояснениями к ним. Основным оружием у всех животных является меткий прыжок на голову врагов.



Слоненок Роло. Это ваш основной герой. Только Роло может освобождать из клеток других зверей. Специальное свойство – может плеваться из хобота различными предметами и водой.

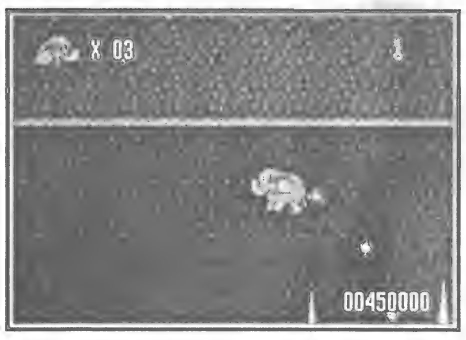
Заяц. У этого зверя нет никаких специальных свойств. Зато заяц очень высоко прыгает, выше некоторых деревьев. Поэтому в основном заяц используется для сбора различных бонусных предметов, которые обычно располагаются на верхушках деревьев.

Бобер. У этого зверя также нет никаких специальных свойств. Зато бобер может плавать. Это полезное свойство бобра будет использоваться вами во многих уровнях игры.

Белка. Как известно, белки живут на деревьях, по которым ловко карабкаются вверх и вниз. Это свойство белок использовано в этой игре, правда, в этой игре белки лазают не по деревьям, а по стенам. Чтобы вскарабкаться на стену, подойдите к ней вплотную и, удерживая кнопку «С», нажимайте кнопку прыжка. Белка подпрыгнет и зацепится за стену, теперь удерживая кнопку «С», снова прыгайте, – белка поднимется на новую высоту.

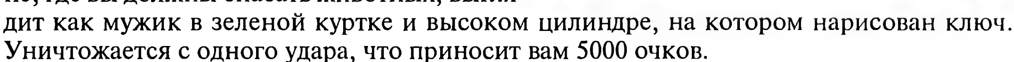
Крот. Кроты известны тем, что могут копать длинные ходы в земле. В этой игре кроты также могут прорывать тоннели в земле, но только в особой мягкой земле (имеет более темный цвет). Чтобы прорыть тоннель в такой земле, подойдите к ней вплотную и, удерживая кнопку «С», нажимайте кнопку ← или →, в зависимости от того, в какую сторону вы роете тоннель.

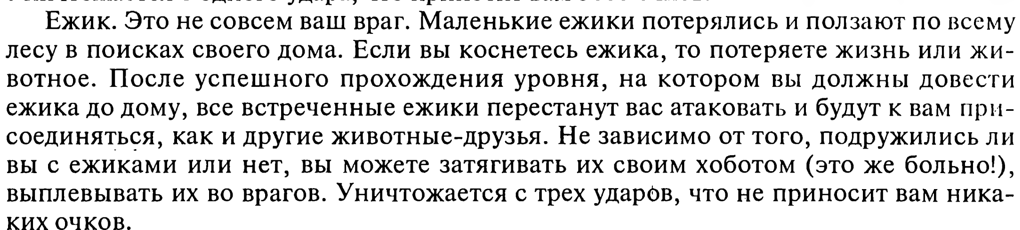
Враги



В этой игре все враги строго распределены по зонам и в одной зоне не так уж много разновидностей врагов. Некоторых врагов вы сможете использовать как оружие. Если у вас возникли проблемы с ними, тогда прочтите этот раздел с некоторыми советами, которые, возможно, помогут вам.

Главарь браконьеров. Этот враг встречается в единственном числе на каждом уровне, где вы должны спасать животных, выглядит как мужик в зеленой куртке и высоком цилиндре, на котором нарисован ключ. Уничтожается с одного удара, что приносит вам 5000 очков.





Ежик. Это не совсем ваш враг. Маленькие ежики потерялись и ползают по всему лесу в поисках своего дома. Если вы коснетесь ежика, то потеряете жизнь или животное. После успешного прохождения уровня, на котором вы должны довести ежика до дому, все встреченные ежики перестанут вас атаковать и будут к вам присоединяться, как и другие животные-друзья. Не зависимо от того, подружились ли вы с ежиками или нет, вы можете затягивать их своим хоботом (это же больно!), выплевывать их во врагов. Уничтожается с трех ударов, что не приносит вам никаких очков.

Дровосек. Злобные дровосеки ходят по лесу и кидаются в вас бензопилами. Уничтожается с одного удара, что приносит вам 100 очков.

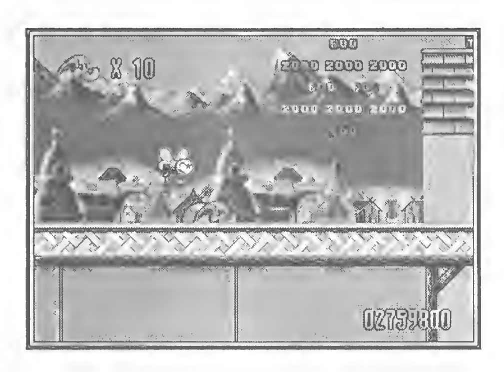
Гусеница. Довольно безобидный враг, просто ползающий по земле. Уничтожается с одного удара, что приносит вам 100 очков.

Пчела. Довольно опасный враг, быстро летящий на вас по экрану на определенной высоте. Вы можете уничтожить этого врага в прыжке или присесть. Уничтожается с одного удара, что приносит вам неизменные 100 очков.

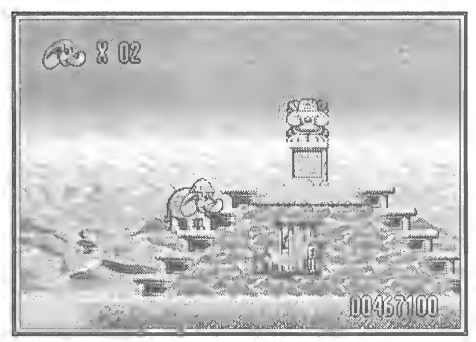
Сова-вампир. Очень опасный противник, похожий на сову, но с вампирскими клыками, атакующий вас в полете по дугообразной траектории. Из-за их необычной траектории полеты вам очень трудно сбить их в прыжке, а высота их полета различна, так что приседать тоже опасно. Также этот враг, в отличие от других, целенаправленно атакует вас и, если вы успешно перепрыгнули через Сову-вампира, она развернется и атакует вас сзади. Уничтожать этого врага лучше всего метким плевком из хобота. Уничтожается с одного удара, что приносит вам 100 очков.

Прыгающий кактус. Небольшой зеленый кактус прыгает вам навстречу по земле. Трудность в уничтожении этого врага заключается в том, что при приближении к вам кактус высоко подпрыгивает, пытаясь запрыгнуть на вас, и вам будет сложно рассчитать время прыжка так, чтобы не врезаться в прыгающий кактус. Уничтожать этого врага лучше всего метким плевком из хобота. Уничтожается с одного удара, что приносит вам все те же 100 очков.

Капкан. Один из самых опасных противников в игре. Капкан спокойно лежит на земле, но как только вы подойдете к нему достаточно близко, капкан стремительно атакует вас в прыжке. Если вам удалось перепрыгнуть через капкан, то он разворачивается и не менее стремительно атакует вас сзади. Но все это было бы не так страшно, если бы не одно но – вы никак не можете уничтожить этого врага! Даже если вы строго вертикально напрыгнете на капкан, вы потеряете жизнь, а выстрелы из вашего хобота просто отскакивают от этого врага. Поэтому, как только вы перепрыгнули через капкан, быстро бегите дальше, чтобы капкан скрылся за краем экрана.



Метатель огня. Человек в зеленом комбинезоне. При вашем приближении выплевывает струю огня, которая быстро бежит в вашу сторону. Перепрыгивайте через огонь и уничтожайте самого Метателя огня. Уничтожается он с одного удара, что приносит вам 100 очков.



Стервятник. Вылетает из-за края экрана и пикирует на вас. Сложность заключается в том, что стервятники любят летать группами по две-три птицы. Уничтожается с одного удара, что приносит вам неизменные 100 очков.



Большой прыгающий кактус. Большой зеленый кактус прыгает вверх и вниз на одном месте. Сложность заключается в том, что вы не можете уничтожить этого врага. Правда, вы довольно легко можете перепрыгнуть через этого врага, ведь он прыгает с постоянной частотой и никак не реагирует на ваше приближение.

Бегающая бомба. Небольшая бомба с зажженным фитилем бегает по экрану и при вашем появлении пытается вас таранить. Вы также не можете уничтожить этого врага, вернее, уничтожить-то вы бомбу можете, но при этом она взорвется вместе с вами. То же происходит и в том случае, когда бомба вас таранит.

Улитка. Улитка ползает не только по земле, но и по вертикальным стенам с довольно приличной скоростью для улитки. Уничтожается с одного удара и приносит вам неизменные 100 очков.

Цветок-мутант. Большой цветок, похожий на подсолнух с большим ртом. Этим ртом этот враг и плюется по вам с большой интенсивностью. Также встречается разновидность этого цветка, который лежит на боку и стреляет вертикально вверх, мешая вам перепрыгнуть через него. Уничтожается с одного удара и приносит вам 100 очков.

Парашютист. Очень опасный противник. Появившись, парашютист летает у вас над головой и интенсивно кидается по вам бомбами. Единственное, что радует, так это, что парашютист уничтожается с одного удара, и это приносит вам 5000 очков!

Бомбардировщик. Небольшой самолетик типа «кукурузник» летает вверху экрана и сбрасывает вниз небольшие бомбы. Эти бомбы висят над самой землей и при вашем приближении взрываются, уничтожая и вас. Самолетик уничтожается с двух ударов, что приносит вам также 5000 очков!



Прохождение

Игра разделена на несколько игровых зон: лесная зона, пустынная зона. Чтобы перейти во вторую зону, вы должны пройти все уровни в первой зоне и так далее. В конце каждого зоны вас ожидает схватка с боссом, которого вы должны победить, чтобы перейти в новую зону. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указанно направление, бегите вправо.



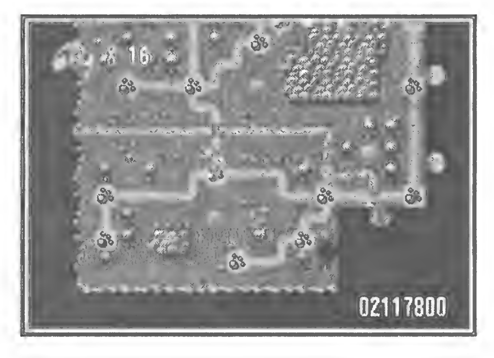
Лесная зона

В этой зоне вы должны по кружочкам-уровням добраться до правого края карты, перейти через мост и подняться на два кружочка вверх. Кружочки-уровни, находящиеся вверху карты за мостом, являются бонусными и не обязательными для прохождения

(сразу же отмечаются на карте следом). На этих уровнях вам некого спасать, вы просто должны собирать призы и дополнительные жизни.

Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.



В начале уровня бегите вправо, уничтожайте дровосека и бегите дальше. Очень скоро вы увидите клетку с зайцем на дереве и главаря браконьеров, который стоит за деревом. Уничтожайте его и освобождайте зайца, и бегите дальше. Там будет еще один дровосек, за которым стоит последняя клетка с зайцем, а за ней выход с уровня. Но не торопитесь выходить с уровня. Переключитесь на зайца и соберите все призы, находящиеся над кронами деревьев, а на дереве, находящемся в самом начале уровня, лежит дополнительная жизнь и вход в комнату, полную очков. Собрав все, что хотели, выходите на карту. Все, уровень N 1 пройден.

Уровень 2

Количество животных, которое вы должны спасти: 3.

В начале уровня вы сразу же видите клетку с бобром. Главарь браконьеров сидит на дереве немного правее клетки с бобром. Подойдите к дереву, главарь браконьеров спрыгнет вниз и пойдет на вас. Уничтожайте его и идите освобождать бобра, затем, переключившись на бобра, бегите влево, в воду, и берите пылесос. Теперь переключайтесь на Роло и засасывайте ежа, бегающего под деревом. Идите дальше, к небольшому рву с водой, и ждите, пока на другой берег не выйдет дровосек,– плюйте в него ежом и перепрыгивайте через ров. Сразу же за рвом будет клетка с зайцем, освобождайте его (можете, переключившись на зайца, собрать все призы). Бегите дальше, вы встретите еще трех дровосеков, за которыми будет клетка с белкой, а за ней выход с уровня. Опять же не торопитесь выходить с уровня. Переключитесь на управление белкой и карабкайтесь на стену, которая стоит за выходом с уровня. Забравшись на самый верх, прыгайте максимально влево и хватайте кусочек карты. Все, уровень N 2 пройден.

Уровень 3

Количество животных, которое вы должны спасти: 1.

Скатившись с огромной горки, прыгайте через ров и, скатившись еще с одной горки, бегите дальше, мимо выхода с уровня. За выходом с уровня будет дерево с зайцем в клетке. Главарь браконьеров стоит немного правее, но будьте очень осторожны, вокруг него ползают три ежа. Уничтожайте главаря браконьеров и идите освобождать зайца, затем, переключившись на него, бегите влево, за выход с этапа. Там будет золотой гриб, ведущий в комнату, полную очков. На деревьях, находящихся в самом начале уровня, лежит кусочек карты. Собрав все, что хотели, выходите на карту. Все, уровень N 3 пройден.

Уровень 4

Количество животных, которое вы должны спасти: 6.

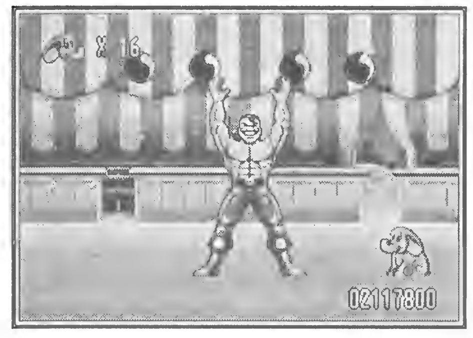
В начале уровня бегите вправо и прыгайте через ров. Вы попадете к клетке с белкой и главарю браконьеров, который опять сидит на дереве. Уничтожайте его и идите осво-



бождать белку. Теперь запрыгивайте на самую верхнюю ветку левого дерева и с этого сучка прыгайте влево на землю. Там будут четыре клетки: две с бобрами и по одной с зайцем и кротом. Освобождайте всех животных, но так, чтобы у вас остались заяц и бобер. Теперь возвращайтесь к дереву, где сидел главарь браконьеров, и, переключившись на зайца, запрыгивайте на верхний уровень земли. На этом уровне лежат много очков, а в самом конце кусочек карты. Собрав все, переключайтесь на Роло и понизу идите дальше. Перепрыгивайте через три рва с водой, а перед четвертым, переключившись на бобра, плывите через ров. Этот ров очень широкий и Роло его не перепрыгнуть, поэтому вы бобром должны подвезти с другого конца рва платформу (просто запрыгнете на платформу) и поставить ее к той стороне, где стоит Роло. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу, она перевезет вас на другой берег. Как только высадитесь на берег, освобождайте белку и выходите на карту. Все, уровень N 4 пройден.

Уровень 5

Количество животных, которое вы должны спасти: 7.



В начале уровня уничтожайте главаря браконьеров и выпускайте двух зайцев. Затем, переключившись на зайца, запрыгивайте на лежанку бревен, а с нее на платформу над деревом. С этой платформы прыгайте еще на одну, и еще на одну, с этой платформы прыгайте максимально вправо. Если вы все сделали правильно, то вы упадете на платформу-плот, которую вы должны подвезти к берегу, где стоит Роло. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу, она перевезет вас на другой берег. Как только высадитесь на берег, освобождайте еще одного зайца. Снова переключившись на зайца, запрыгивайте на платформу над островом. С этой платформы прыгайте еще на одну, и еще на одну, с этой платформы прыгайте вниз. Если вы все сделали правильно, то вы упадете на платформу-плот, которую вы должны подвезти к берегу, где стоит Роло. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу. Как только высадитесь на берег, освобождайте еще одного зайца. Снова переключившись на зайца, запрыгивайте на платформу над клеткой. Постойте на этой платформе некоторое время, и она опустится к земле. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу, которая как лифт поднимет вас вверх. С этой платформы прыгайте на другую платформу, а с нее на верхний уровень земли. Наверху освобождайте бобра и двух кротов и падайте вниз. Переключайтесь на управление кротом, прокапывайте тоннель в горе и собирайте все призы в секретной комнате, затем выходите на карту. Все, уровень N 5 пройден.

Уровень 6

Количество животных, которое вы должны спасти: 3.

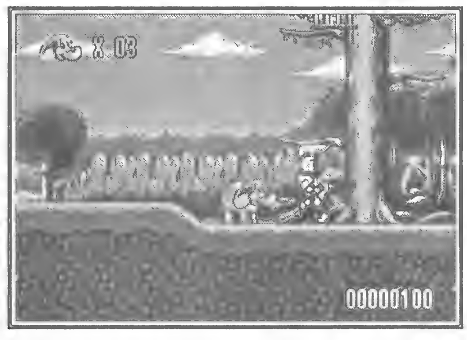
В начале уровня запрыгивайте на платформу, которая рядом с вами, и ждите, пока она не подвезет вас к клетке с белкой. Прыгайте к белке и идите вправо, прямо в стену, она фальшивая, и вы можете пройти через нее. Пройдя сквозь стену, вы попадете в пещеру, где встретите главаря браконьеров. Уничтожайте его и возвращайтесь обрат-

но, спасать белку. После того как вы спасете белку, прыгайте вверх по сучьям деревьев до тех пор, пока не увидите высокую ветку, до которой вам не допрыгнуть. Тогда переключайтесь на белку и карабкайтесь на стену. Поднимайтесь на самый верх и запрыгивайте на платформу, стоящую между двух деревьев. Постойте на этой платформе некоторое время, и она опустится к ветке с Роло. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу, которая как лифт поднимет вас вверх. С платформы прыгайте на самый верхний сучок дерева, а с него прыгайте к клетке с белкой. Освободив второго зверя, по веткам прыгайте на правое дерево, а с него к клетке с зайцем. Освобождайте зайца и выходите на карту. Уровень N 6 пройден.

Уровень 7

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.





В начале уровня бегите вправо и перепрыгивайте через шипы, высовывающиеся из-под земли. Миновав шипы, бегите дальше мимо клетки с кротом и перепрыгивайте через яму. Дальше будет довольно большой участок, утыканный шипами, в конце которого снова будет яма. Перепрыгивайте через яму и двигайтесь дальше, вы встретите главаря браконьеров. Уничтожайте его и возвращайтесь обратно к клетке с кротом. Открывайте клетку и падайте вниз в яму. Приземлившись, переключайтесь на крота и копайте тоннель в стене, вы попадете к клетке с белкой и выходу с уровня. Затем кротом бегите влево и копайте еще один тоннель в стене. Вы попадете в секретную комнату со стиральной машиной. Теперь переключайтесь на Роло и идите освобождать из клетки последнюю белку. Все, уровень N 7 пройден. Если же вы хотите попасть на секретный уровень, то, перепрыгнув через карту выход с этапа, залезайте в стиральную машину. Затем, уменьшившись, бегите вправо до конца уровня, там, в стене, будет маленький тоннель, в который с обычным ростом вам не протиснуться. Добежав до конца этого туннеля, вы попадете на секретный уровень. На этом уровне вы должны, забравшись в вагонетку, с огромной скоростью ездить по рельсам и перепрыгивать через ямы с огнем. Преодолев все ямы-ловушки, вы попадете к платформе, на которой лежит множество призов. Собрав все, что хотели, выходите на карту.

Уровень 8

Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

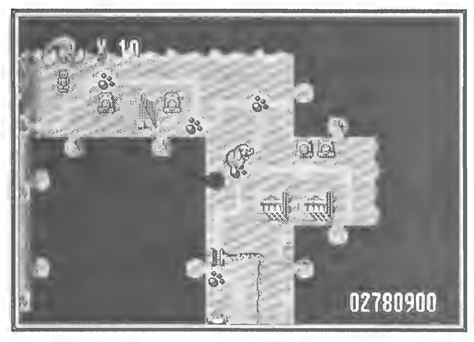
На этом уровне вам некого спасать, а в самом начале уровня вы попадаете к схватке с цирковым силачом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сможете пройти в новую зону – пустыню.

Пустынная зона

В этой зоне вы должны пройти три кружочка- уровня вправо, перейти через мост и спуститься на два кружочка вниз. Кружочки-уровни, находящиеся в правом углу карты за мостом, являются бонусными и не обязательными для прохождения (сразу же отмечаются на карте следом).

Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 4.



В начале уровня бегите вправо, уничтожайте двух гусениц, за которыми вверху над песчаной дюной будет висеть стакан воды. Берите его и бегите дальше: там, в окружении трех гусениц, бегает главарь браконьеров. Уничтожайте его и идите дальше. После еще четырех гусениц вы увидите первую клетку с белкой, освобождайте ее и бегите дальше. После еще одной гусеницы будут стоять сразу три клетки с белками, освобождайте их и выходите на карту. Все, уровень N 1 пройден.



Уровень 2

Количество животных, которое вы должны спасти: 11.

В начале уровня бегите вправо, уничтожайте двух пчел и гусеницу. За гусеницей бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и идите дальше. Вы увидите маленькую пирамиду в середине, которой стоит клетка с бобром. Пирамида состоит из множества платформ, расположенных друг над другом. Трудность в передвижении по ним заключается в том, что эти платформы очень скользкие, и вы не сможете в случае необходимости быстро остановиться. Также, если вы подпрыгнете внутри такой пирамиды, то сразу же поднимитесь на несколько платформ, по одной из которых может ползать гусеница, с которой вы и столкнетесь. Поэтому старайтесь поменьше прыгать внутри пирамид и перемещаться по самому низу пирамиды (там не скользко). Освобождайте бобра и бегите дальше, где за пчелой будет еще одна пирамида с пылесосом внутри. Теперь вы сможете плеваться во врагов золотыми шариками, обильно разбросанными на этапе. За этой пирамидой вас атакует еще одна пчела, за которой стоит пирамида с бобром. Освободив бобра, бегите дальше; вы увидите еще одну пирамиду, на вершине которой стоит платформа-батут. Прыгайте на нем до тех пор, пока не долетите до двух золотых пластинок – дополнительных жизней. Взяв две жизни, спускайтесь с пирамиды и освобождайте белку и бобра из клеток, стоящих за пирамидой. За этими клетками будет гигантская пирамида, в которой стоят три клетки с животными и три на правой стороне пирамиды. Охраняют эту пирамиду пять гусениц, для уничтожения которых лучше всего использовать золотой шарик или во-

обще не трогать их. Освободив всех животных внутри пирамиды и на ее правом склоне, можете собрать очки, находящиеся над вершиной пирамиды. Спускайтесь с пирамиды и освобождайте двух последних животных, находящихся чуть правее пирамиды, и выходите на карту. Все, уровень N 2 пройден.

Уровень 3

Количество животных, которое вы должны спасти: 5.

В начале уровня сразу же берите стакан воды, находящийся вверху над аркой. Идите дальше, вы встретите, главаря браконьеров – уничтожайте его. Сразу за ним вас атакует Сова-вампир, – сбейте ее плевком воды. Вверху над аркой лежит еще один стакан воды, который охраняют две пчелы. С этой арки прыгайте на другую верхнюю арку, там будет еще один стакан воды и пчела. По этой арке идите вправо, вас атакуют еще две пчелы, за которыми будет стоять еще один стакан с водой. Двигайтесь по этой арке дальше, и очень скоро вы увидите три арки, на которых стоят три клетки с кротами, освобождайте их и идите дальше. Прыгайте вниз и освобождайте четвертого крота рядом со знаком выхода с уровня. Теперь бегите налево через большую пирамиду, за которой стоит последняя клетка с кротом. Эту клетку охраняет Сова-вампир, так что будьте внимательны. Освободив пятого крота, выходите на карту. Все, уровень N 3 пройден.

Уровень 4



Количество животных, которое вы должны спасти: 7.

В начале уровня бегите вправо и запрыгивайте на платформу-батут. Прыгайте на батуте до тех пор, пока не подлетите на высоту второй платформы, по которой бегает главарь браконьеров. Запрыгивайте на эту платформу и уничтожайте главаря браконьеров, после этого спускайтесь на нижнюю платформу, где освобождайте из клетки белку. Рядом с белкой сидит ежик, который присоединяется к вам, как и другие спасенные из клеток звери. Теперь переключайтесь на белку и падайте в яму за платформой-батутом. Будьте осторожны!! На полу ямы торчат смертоносные шипы, только в самом углу ямы у стены есть безопасный уступ. Приземлившись, карабкайтесь по стене до тех пор, пока не попадете в тоннель, где находится клетка с кротом. За клеткой в самом конце туннеля лежит баллон с гелием, который вы и должны взять. Теперь переключайтесь на Роло и летите в этот тоннель освобождать крота (не забудьте переключить построение животных с «пирамиды» на «паровозик», иначе ежик упадет в яму). После того как освободите крота, летите вправо, там будет точно такой же туннель с клеткой. Освободив второго крота, переключайтесь на ежика и бегите в конец этого туннеля, где будет узкий проход в секретную комнату. Собрав все призы в этой комнате, переключайтесь на Роло и летите вверх. По дороге можете собрать очки с платформы над ямой. Летите на правый край ямы, там стоит клетка с четвертым зверем. Чуть правее этой клетки стоит еще одна клетка с белкой внутри. Освобождайте этих животных и бегите дальше вправо до новой платформы-батута. Прыгайте на батуте до тех пор, пока не подлетите на высоту второй платформы,



на которой стоит клетка с шестым зверем (если еще действует полет, просто взлетайте). Освободив это животное, прыгайте вниз и бегите дальше. В самом углу рядом с выходом с уровня стоит последняя клетка с белкой. Освобождайте это животное и выходите на карту. Все, уровень N 4 пройден.

Уровень 5

Количество животных, которое вы должны спасти: 3.

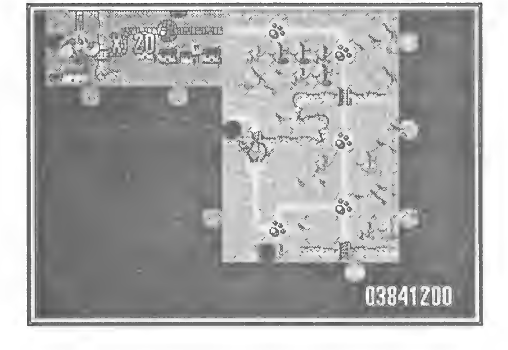
В начале уровня бегите вправо и падайте в туннель, по которому, пройдя немного, вправо падайте в другой туннель. По этому туннелю идите до тех пор, пока не увидите узкий проем в полу. Прыгайте в него и летите вниз, удерживая кнопку ➔, если этого не сделать, то вы приземлитесь на шипы. Приземлившись, бегите вправо мимо знака выход с уровня и трех клеток с зайцами до конца уровня. Там бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и возвращайтесь освобождать зайцев. Не торопитесь выходить с уровня. Переключитесь на зайца и соберите все призы, находящиеся в левом углу уровня за рядами шипов. Собрав все, что хотели, выходите на карту. Все, уровень N 5 пройден.

Уровень 6

Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

На этом уровне вам некого спасать, а в самом начале уровня вы попадаете к схватке с метателем ножей. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сможете пройти в новую зону – город.

Городская зона



Эта самая необычная зона в игре, так как вы будете проходить через нее два раза. Первый раз вас ожидают всего два основных уровня, в конце которых нет никакого босса. Успешно пройдя два этапа, вы сразу же попадете в следующую зону – прерии. Пройдя зону прерий, вы снова попадете в город.

Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

Хотя на этом уровне вам некого спасать, вы должны пройти этот уровень, иначе на карте не появится кружочек второго уровня, и вам некуда будет идти. Бегите вправо по дороге, можете собирать очки с крыш домов, но будьте внимательны, над крышами летают пчелы. Добежав до правого края уровня (стоит указатель со стрелкой), идите дальше, вправо за экран, вы попадете в новую комнату, в конце которой будет выход с уровня. Все, уровень N 1 пройден.

Уровень 2

Количество животных, которое вы должны спасти: 6.

В начале уровня идите, как обычно, вправо, вас атакуют три метателя огня. Уничтожайте их и запрыгивайте на длинный балкон третьего дома. По этому балкону поднимайтесь вверх, уничтожайте пчелу и идите до конца балкона. Там в доме будет большая желтая дверь, в которую вы должны запрыгнуть. Вы попадете в маленькую комнату, по которой бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и возвращайтесь обратно

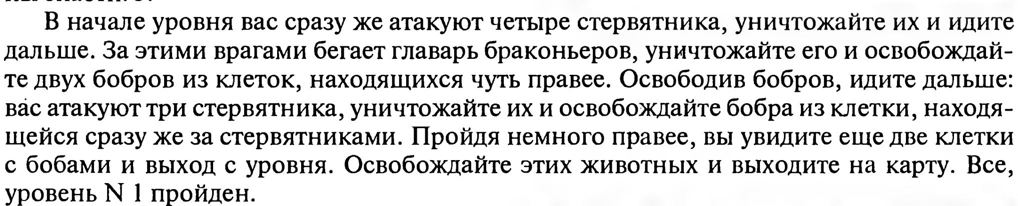
на улицу. Теперь забирайтесь на крышу дома и освобождайте белку. Идите налево и запрыгивайте на крышу второго дома, где стоит клетка со второй белкой. Освободив эту белку, запрыгивайте на крышу третьего дома, сделать это можно только с крыши второго дома, прыгнув с самого края крыши, предварительно хорошо разогнавшись (удерживая кнопку «А»). Запрыгнув на эту крышу, освобождайте третью белку и спускайтесь с крыши. Идите дальше влево к четвертому дому, на крыше которого находится клетка с четвертой белкой, а забраться на крышу можно по маленьким балкончикам, расположенным по середине дома. Освободив эту белку, спускайтесь с крыши и идите дальше влево, в начало уровня, где стоит пятая клетка с белкой. Освобождайте эту белку и идите вправо в конец уровня, по дороге вас атакуют четыре метателя огня. В конце уровня, перед знаком выхода с уровня стоит клетка с последним, шестым зверем. Освобождайте это животное и выходите на карту. Все, уровень N 2 пройден. После прохождения этого уровня вы сможете перейти в новую зону – прерии.

Зона прерий

В этой зоне вы должны пройти два кружочка-уровня вправо и вниз, перейти через мост и спуститься на два кружочка вниз и влево, а затем на один кружочек вверх. Уровни, находящиеся в низу карты за мостом, являются бонусными и не обязательными для прохождения (сразу же отмечаются на карте следом).

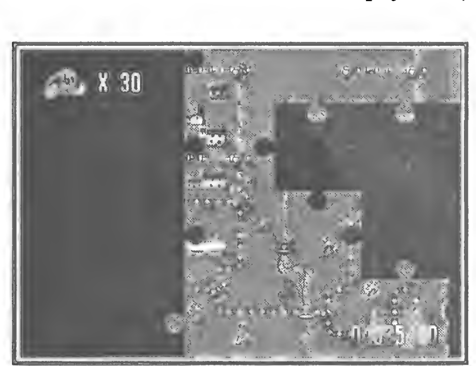
Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 5.



В начале уровня вас сразу же атакуют четыре стервятника, уничтожайте их и идите дальше. За этими врагами бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и освобождайте двух бобров из клеток, находящихся чуть правее. Освободив бобров, идите дальше: вас атакуют три стервятника, уничтожайте их и освобождайте бобра из клетки, находящейся сразу же за стервятниками. Пройдя немного правее, вы увидите еще две клетки с бобами и выход с уровня. Освобождайте этих животных и выходите на карту. Все, уровень N 1 пройден.

Уровень 2



Количество животных, которое вы должны спасти: 5.

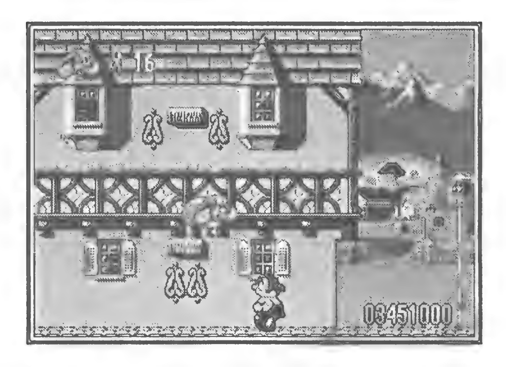
В начале уровня бегите вправо через туннель, мимо клетки с белкой, за которой бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и освобождайте белку. Идите вправо и освобождайте вторую белку из клетки, расположенной у входа в туннель во второй горе. Теперь вам необходимо забраться на вершину этой горы; сложность заключается в том, что в конце отвесной стены горы находится не-

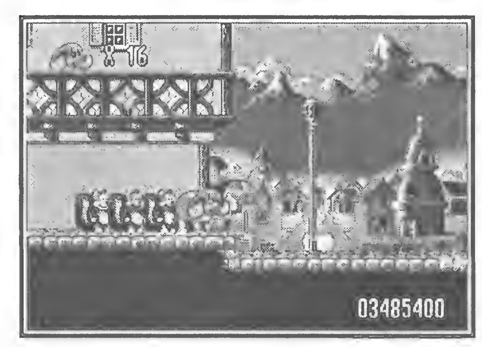
большой козырек, который ваша белка не сможет преодолеть. Здесь необходимо действовать таким образом: переключившись на белку, карабкайтесь на три четверти горы. Отсюда, удерживая кнопку «С», прыгайте вверх и в сторону, противоположную стене, и когда вы поднимитесь выше козырька, нажимайте кнопку движения в сторону стены. Таким образом, вы облетите этот козырек и приземлитесь сразу же на вершину горы, либо зацепитесь за этот козырек и оттуда сможете спокойно запрыгнуть на вершину горы. Оказавшись на вершине горы, берите баллон с гелием и переключайтесь на Роло. Теперь летите вправо, на третью гору, на вершине которой стоят три клетки с животными. Освобождайте их, но не торопитесь выходить с уровня, а летите в начало уровня на первую гору. На вершине этой горы стоит стиральная машина, куда вам и надо забраться. Уменьшившись, возвращайтесь к третьей горе, в которой прорублен маленький туннель, в который с обычным ростом слоненку некогда не пройти. А так, пройдя по этому тоннелю, вы попадете в секретную комнату с очками и дополнительными жизнями. Собрав все призы, выходите на карту. Все, уровень N 2 пройден.

Уровень 3

Количество животных, которое вы должны спасти: 10.

В начале уровня вас сразу же атакуют два стервятника, уничтожайте их и идите дальше. За этими врагами бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и перепрыгивайте через яму. За ямой вас сразу же атакует стервятник, разобравшись с которым освобождайте из клетки белку. Перепрыгивайте через вторую яму, вас снова атакует стервятник, и освобождайте двух кротов. Сразу же переключитесь на одного из кротов и сбросьте его в яму. Теперь перепрыгивайте через яму и освобождайте еще одного крота. Если бы вы не избавились от одного крота, при освобождении третьего крота от вас сбежала бы белка, а без белки вам дальше не пройти. Освободив четвертого зверя, переключайтесь на белку и карабкайтесь на самый верх стены. Там запрыгивайте на платформу, стоящую рядом со стеной, постойте на этой платформе некоторое время, и она опустится к Роло. Теперь переключайтесь на Роло и запрыгивайте на платформу, которая как лифт поднимет вас вверх. С платформы прыгайте на землю и освобождайте из клетки пятого зверя. После этого тараньте Большой прыгающий кактус (благо, зверей у вас полный комплект) и освобождайте из клетки шестого зверя. После этого прыгайте на стоящую рядом платформу-лифт и поднимайтесь на самый верх. Там будет стиральная машина, в которой вы должны уменьшиться, если хотите собрать призы. Добраться до призов можно, спустившись на той же плат-





форме, что вы только что поднялись. Но в самом низу расположена яма с огнем, куда вы можете свалиться, собирая призы, так что решайте сами, стоит ли игра свеч. С платформы со стиральной машиной прыгайте вниз и, спустившись по большому склону, вы попадете к клеткам с двумя белками, освобождайте их и идите дальше. Ваш путь преградят два Больших прыгающих кактуса, тараньте их (два зверя у вас уж точно есть). За этими врагами будут стоять клетки с двумя последними животными. Освобождайте этих животных и выходите на карту. Все, уровень N 3 пройден.

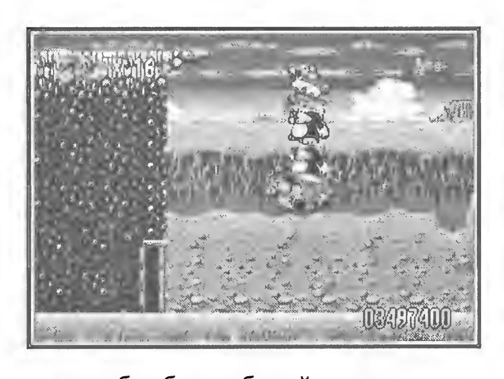
Уровень 4

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.

В начале этого уровня у вас есть возможность попасть на секретный уровень. Если вы пойдете направо, то попадете на секретный уровень, где вы должны будете в вагонетке перепрыгивать через ямы с огнем и собирать призы. Вагонетка носится на огромной скорости и вовремя перепрыгнуть через яму довольно сложно, так что опять решать вам, стоит ли рисковать. Независимо от того, пошли ли вы на секретный уровень или нет, чтобы пройти основной уровень, двигайтесь влево. Там будет стена с маленькими уступчиками, по которым вы должны забраться на самый верх. Оттуда прыгайте на движущуюся платформу, которая поднимет вас на новую гору. Отсюда вы должны запрыгнуть на правую платформу. Сделать это можно, только прыгнув с самого края платформы, предварительно хорошо разогнавшись (удерживая кнопку «A»). Запрыгнув на правую платформу, ждите, пока главарь браконьеров не выйдет под край второй верхней платформы. Тогда быстро прыгайте на главаря браконьеров и с него, как с батута, прыгайте на вторую платформу (просто с земли вам туда не запрыгнуть). На этой платформе освобождайте из клеток двух животных, зайца и белку, но не торопитесь выходить на карту. Переключитесь на зайца и соберите все призы, находящиеся высоко над платформой. Собрав все призы, выходите на карту. Все, уровень N 4 пройден.

Уровень 5

Количество животных, которое вы должны спасти: 12.



Этот уровень кишит Бегающими бомбами, которые так и норовят взорвать Роло. Хорошо то, что на протяжении всего уровня протянуты строительные леса, на которых вы можете скрываться от бомб. Правда, и по строительным лесам бегают бомбы. Так что будьте осторожны и не бегите по уровню, а осторожно идите, и как только увидите бомбу, сразу же забирайтесь на леса или, наоборот, прыгайте на землю.

В начале уровня перепрыгивайте через Бегающую бомбу и забирайтесь на строительные леса. Там будет стоять главарь браконьеров, уничтожайте его и перепрыгивайте через бомбу, которая атакует вас сразу же после главаря браконьеров. После этого забирайтесь на самый верх лесов и подходите к правому краю. Ждите, пока с соседних лесов не упадет бомба, когда упадет, перепрыгивайте на эти леса. С этих лесов прыгайте вниз и идите, не останавливаясь, вправо (но без ускорения). Все встреченные бомбы будут находиться на лесах, и пока они упадут вниз, вы успеете проско-



чить, а все бомбы будут падать за вами. Так, не останавливаясь, бегите до тех пор, пока не увидите клетку с белкой, стоящую над самой землей. Освобождайте ее и прыгайте вверх и влево, где стоит еще одна клетка с белкой, освобождайте и ее. Теперь у вас появился щит против бомб, и вы можете спокойно с ними сталкиваться (но только если у вас есть звери). Прыгайте по лесам вверх и освобождайте всех белок из клеток и, когда доберетесь до самого верха строительных лесов, прыгайте на соседние правые леса. Освободив всех белок и на этих лесах, двигайтесь дальше вправо в конец уровня и спускайтесь вниз. В конце уровня на земле перед знаком выходом стоит клетка с последней белкой. Освобождайте это животное и выходите на карту. Все, уровень N 5 пройден.

Уровень 6

Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

На этом уровне вам некого спасать, а в самом начале уровня вас сждет схватка с клоунским пожарным автомобилем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сможете пройти в знакомую вам зону – город.

Городская зона

Вам предстоит пройти три уровня в уже знакомом вам городе. Успешно пройдя все уровни в городе, вас будет ожидать не битва с босом, а ракета, которая отвезет вас на секретный уровень, с которого вы попадете в последнюю зону – цирк.

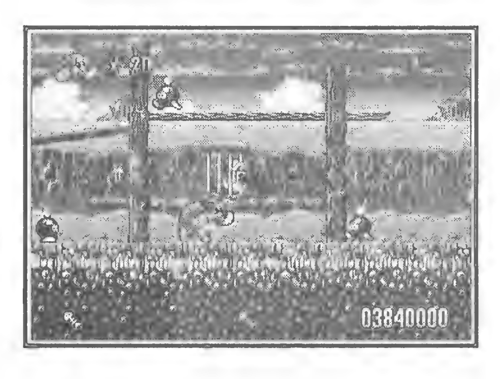
Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.



В начале уровня вас атакует парашютист, поэтому быстро (с ускорением) бегите вправо мимо первого домика и забирайтесь по маленьким балкончикам на крышу второго. Злобный парашютист, преследовавший вас с начала уровня, должен отстать, если вы бежали достаточно быстро. На крыше второго дома берите три стакана с водой и возвращайтесь уничтожать парашютиста. Затем уничтожайте второго парашютиста, который атакует вас сразу же за вторым домом. После этого быстро бегите к третьему дому и, не обращая внимания на третьего парашютиста, запрыгивайте в большую дверь в доме. Там, в маленькой комнатке, бегает главарь браконьеров, уничтожайте его и возвращайтесь обратно на улицу. Теперь быстро бегите обратно к первому дому и запрыгивайте в точно такую же дверь. Вы попадете маленькую комнату, где стоят клетки с двумя зайцами. Освободив зайцев, возвращайтесь обратно на улицу и бегите к третьему дому, там, если хотите, можете уничтожить парашютиста. После этого бегите дальше вправо: рядом с выходом с уровня находится клетка с третьим последним зайцем. Освобождайте третьего зайца и, переключившись на управление зайцем, соберите все призы, находящиеся на крыше третьего дома. Собрав все призы, выходите на карту. Все, уровень N 1 пройден.

Уровень 2

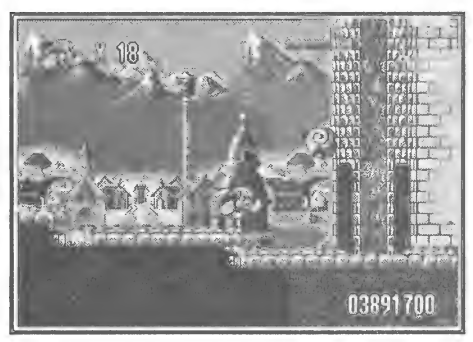


Количество животных, которое вы должны спасти: 5.

В начале уровня бегите вправо и уничтожайте нескольких улиток, и бегите дальше. Вы попадете к большой арке по стене, по которой ползает еще одна улитка, но пока не трогайте ее. Ждите у выхода из арки, пока не появится главарь браконьеров, уничтожайте его. Теперь запрыгивайте на ползающую по стене улитку, с которой, как с трамплина, запрыгивайте на платформу у стены, а с нее на платформу с двумя клетками.

Освобождайте из клеток двух белок и переключайтесь на управление одной из них. Белкой карабкайтесь на самый верх стены и собирайте все призы и четыре стакана с водой, которые стоят на маленьких балкончиках, находящихся посередине здания. Также в самом конце крыши стоит платформа-лифт, которая поднимет вас к другой платформе, где лежат дополнительная жизнь и куча очков. Переключайтесь на управление Роло и идите вправо через арку. Вы попадете к другой точно такой же стене с улиткой и такой же платформой с двумя клетками. Но вас будут обстреливать два Цветка-мутанта, расположенных немного правее на лестнице. Поэтому перед тем как забираться на платформу с клетками, расстреляйте этих врагов. Затем тем же способом, что и немногим раньше, через улитку забирайтесь на эту платформу и освобождайте еще двух белок. После этого спускайтесь с платформы и бегите дальше вверх по лестнице. Вас атакуют еще три Цветка-мутанта, за которыми перед знаком выхода стоит клетка с последней белкой. Освобождайте это животное и выходите на карту. Все, уровень N 2 пройден.

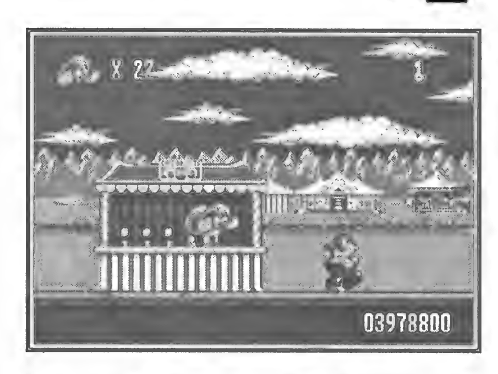
Уровень 3



Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

На этом уровне вам некого спасать, вы просто должны добежать до конца уровня, где стоит ракета, которая отвезет вас на луну. Запрыгивайте в кабину ракеты и отправляйтесь в полет. Когда приземлитесь на луну, бегите влево, хватайте кусочек карты и выходите с уровня. Вы попадете на маленькую карту, где всего два уровня. Один вы только что прошли, поэтому идите на второй. Здесь вы встретите корабль пришельцев, который будет вас бомбардировать не какой-нибудь гадостью, а дополнительными жизнями! Правда, эта чудесная бомбардировка будет длиться очень короткое время. Собрав все жизни, бегите влево, где стоит уже знакомая вам ракета, которая отвезет вас в новую зону. Садитесь в ракету и ждите, пока не приземлитесь обратно на землю. Приземлившись, входите из ракеты и бегите направо до конца уровня, подбирайте кусочек карты и выходите с уровня. Вы попадете в последнюю зону игры — цирковую.

Цирковая зона



Эта последняя зона игры и это видно сразу! Такого количества врагов, причем самых злобных врагов, и ловушек не было ни в одной предшествующей зоне.

Уровень 1

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.

В начале уровня забирайтесь на крышу маленького домика в левом углу экрана. С этой крыши прыгайте на знак, затем прыгайте на платформу. На этой платформе лежат несколько пылесосов и немного дальше три стакана воды. Все это богатое вооружение абсолютно бесполезно на этом уровне, так как вам противостоят одни капканы, уничтожить которые невозможно. Также на этой платформе стоит стиральная машина, куда вы и должны забраться. Уменьшившись, идите по этой платформе дальше, через маленькую арку, где к вам присоединится маленький ежик. Дойдя до конца платформы, падайте вниз и идите влево. Скоро вы встретите главаря браконьеров, запрыгивайте на него, затем быстро с главаря браконьеров прыгайте ко входу в маленький домик. Капканы, охраняющие вход, пролетят мимо вас, если кто и врежется, у вас есть один зверь, так что не страшно. Быстро заходите в дом – вы попадете в извилистый тоннель, по которому вы должны двигаться вниз и вправо. В самом конце этого туннеля будет лестница, по которой вы сможете подняться к клетке с первой белкой. Освобождайте ее и перепрыгивайте через яму ко второй клетке с белкой. Освобождайте это белку, перепрыгивайте через яму или сразу выходите на карту. Все, уровень N 1 пройден.



Уровень 2

Количество животных, которое вы должны спасти: 2.

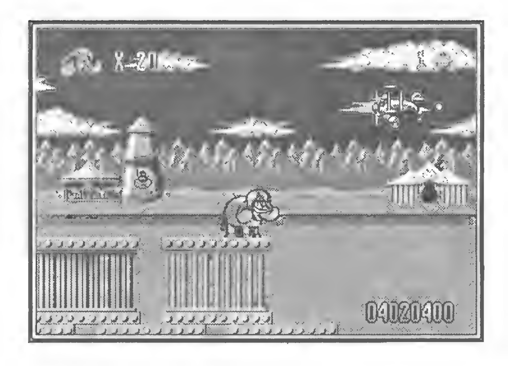
В начале уровня сразу же уничтожайте главаря браконьеров и бегите дальше вперед. Вас атакуют три метателя огня, за которыми будет стоять клетка с первым зайцем, освобождайте его и бегите дальше. Вы встретите еще одинокого метателя огня, за которым перед знаком «выход с уровня» стоит клетка с последним зайцем. Освобождайте это животное и выходите на карту. Все, уровень N 2 пройден.

Уровень 3

Количество животных, которое вы должны спасти: 4.

В начале уровня бегите направо, перепрыгивайте через цветок и, стараясь не попасть под бомбы, сброшенные из самолетика, бегите дальше. Перепрыгивайте через еще один цветок и взбирайтесь на горку. Там вас атакуют еще две цветка и один самолет-бомбардировщик. Преодолев всех врагов, спускайтесь с горки и бегите дальше.

Очень скоро вы увидите три больших деревянных ящика, по которым бегает главарь Браконьеров, уничтожайте его и бегите дальше. Через некоторое время вы встретите двух метателей огня, которые бегают под шатром с красной крышей. На эту крышу вы можете запрыгнуть, используя, как трамплин для прыжка, одного из метателей огня. На крыше лежат два стакана с водой и множество очков. Собрав все, что захотели, спускайтесь вниз и идите дальше. Вы попадете к уже знакомой вам вагонетке на рельсах. Разогнавшись на этой вагонетке, вы должны будете перепрыгнуть через штабель из ящиков. Если не получилось перепрыгнуть, спускайтесь с рельсов на землю и возвращайтесь в начало рельсов, и пробуйте еще раз. Перебравшись через ящики, освобождайте бобра из клетки, стоящей внизу за штабелем ящиков. Затем прыгайте на ящики справа и с этих ящиков прыгайте на новую длинную платформу. На этой платформе друг за другом стоят еще три клетки с бобрами и знак выхода с уровня. Освобождайте этих животных и выходите на карту. Все, уровень N 3 пройден. Если вы хотите попасть на секретный уровень, то вы должны перепрыгнуть через штабель ящиков так, чтобы приземлиться на новую платформу, на которой стоят три клетки с бобрами. Сделать это можно, если прыгнуть с рельсов в самый последний момент и в полете удерживать кнопку движения ➔. На этой платформе, как только увидите знак выхода с уровня, прыгайте снова. Если вы прыгнули вовремя, то перелетите через еще один штабель ящиков. Внизу за этим штабелем будет выход на секретный уровень, но вам придется проходить весь третий уровень сначала.



Уровень 4

Количество животных, которое вы должны спасти: 4.

Это последний уровень перед битвой с финальным боссом, поэтому вам будет нелегко его пройти, если вы не возьмете несколько предметов в начале уровня. Сначала вернитесь немного назад, запрыгивайте на клетку, над которой весят три стакана с водой. Теперь идите вперед, запрыгивайте на три клетки и ждите, пока не подлетит самолетик, которого уничтожайте с помощью плевка водой. Затем запрыгивайте на следующие клетки и таким же способом уничтожайте еще два самолета-бомбардировщика. Уничтожив этих врагов, стараясь не попасть на шипы, спускайтесь на землю. На земле по середине второй клетки лежит шлем!! Берите этот шлем и бегите, тараня всех врагов вперед, только не пропустите главаря браконьеров, который бегает сразу же за этими клетками. Бегите до тех пор, пока не увидите знакомую вагонетку, куда и садитесь. При поездке в вагонетке будьте внимательны, вы поедете с ускорением через три горки, со второй вы стремительно взлетите и полетите вперед. Приземлитесь вы недалеко от штабеля ящиков и не успеете набрать нужную скорость для того, чтобы перепрыгнуть через этот штабель. Поэтому на двух первых горках гасите скорость все время, подпрыгивая, а разгоняться начинайте только на третьей горке. Перебравшись через ящики, освобождайте крота из клетки, стоящей за штабелем ящиков. Затем бегите вперед, там вас атакуют еще два самолета-бомбардировщика и несколько бегаю-



щих бомб. Но если вы действовали достаточно быстро, у вас еще будет шлем, за этими врагами будет стоять клетка со вторым кротом и знак «выход с уровня». Освобождайте этих животных и выходите на карту. Все, уровень N 4 пройден.

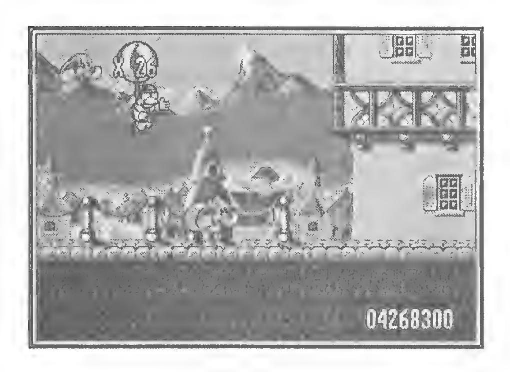
Уровень 5

Количество животных, которое вы должны спасти: 0.

На этом уровне вам некого спасать, кроме вашего героя слоненка Роло. В самом начале этого уровня вы попадаете к схватке со злобным фокусником. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним можете отдыхать и наслаждаться финальным роликом. Вы спасли маму-слониху и своих друзей, успешно пройдя всю игру!!!

Congratulations!!! Поздравляем!!!

Бой с боссами



В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам.

В конце каждой игровой зоны вас ожидает схватка с боссом. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы ударили какого-нибудь босса несколько раз, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, и все полученные босом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Цирковой силач

Огромного роста, примерно три роста вашего слоненка (мм-да, то ли слоны измельчали, то ли люди выросли), цирковой силач несколько раз выжимает огромные гантели, после чего бросает их на пол. Единственное уязвимое место у этого гиганта -голова, контакт с любой другой частью тела силача или его гантелью приводит к потери жизни вашим героем. Тактика боя с ним такова: подождите, пока цирковой силач не бросит на пол гантель. Тогда быстро прыгайте на гантель и с нее, как с батута, прыгайте на голову силачу. При таком прыжке вы прыгнете намного выше и, следовательно, у вас больше шансов попасть по голове цирковому силачу. Вы, конечно, можете, увернувшись от гантели, попытаться прыгнуть на голову цирковому силачу, но просто с земли это сделать намного труднее, чем с гантели. После четырех успешных попаданий по цирковому силачу он взорвется, и появится выход с этапа.

Уровень сложности: 5.

Метатель ножей

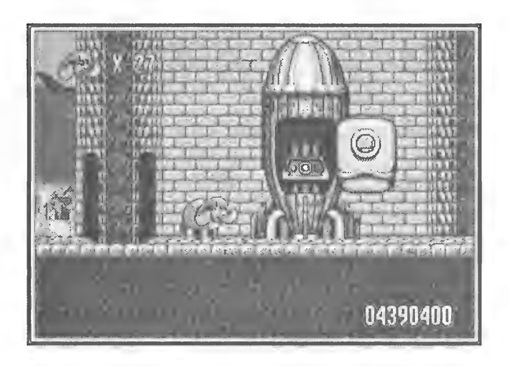
Метатель ножей прыгает по четырем платформам и кидается ножами в восьми направлениях (вверх, вверх и вправо, вправо и так далее по часовой стрелке). Сложность заключается еще и в том, что если вы упадете с платформы, вы погибнете. У этого врага также единственным уязвимым местом является голова, но вы можете спокойно соприкасаться с любой другой частью тела метателя ножей, это не приносит ни вам, ни ему никакого ущерба. Если же вы коснетесь ножа (даже ручки ножа), это приведет к потере жизни вашим героем. Тактика боя с ним такова: в

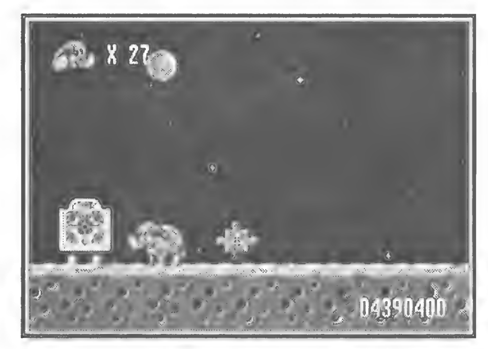
начале подождите, пока метатель ножей не бросит нож в вашу сторону. Перепрыгивайте через этот нож, но не очень высоко, иначе столкнетесь с предыдущим ножом. После этого ждите, пока метатель ножей не запрыгнет на новую платформу, тогда подходите к нему с левой стороны и ждите, пока метатель ножей не кинет первый нож вверх. После того, как нож улетит, быстро прыгайте на голову метателю ножей. Если вы действовали достаточно быстро, вы можете успеть прыгнуть на голову метателю ножей еще один раз. После этого опять ждите, пока метатель ножей не прыгнет на новую платформу и не бросит первый нож. После того, как нож улетит, быстро прыгайте на голову метателю ножей. Таким образом, вы должны следовать за метателем ножей, держась от него с левой стороны, и прыгать ему на голову. После восьми ударов по голове метатель ножей взорвется и появится выход с этапа.

Уровень сложности: 6.

Клоунский пожарный автомобиль

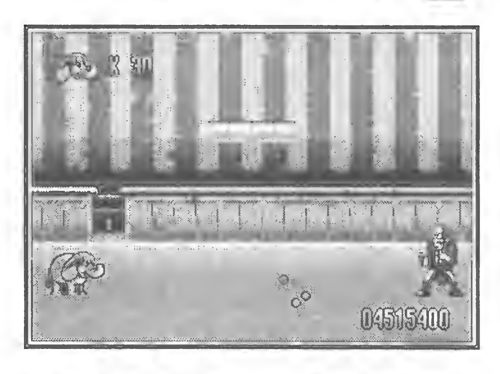
Огромная пожарная машина ездит по экрану и любой контакт с этой машиной приведет к гибели вашего слоненка. Это машина управляется тремя клоунами, один из которых непосредственно рулит машиной, а два других обстреливают вас зелеными шарами с крыши и из боковой двери. Обратите внимание на то, что вы можете использовать эти шары как батут, напрыгнув на них. В должны уничтожить трех клоунов, используя стаканы с водой, которые в изобилии развешаны по левому краю экрана. Уничтожить трех клоунов с таким количеством стаканов воды было бы очень просто, если бы не пожарный автомобиль. Вначале пожарная машина медленно ездит по экрану из стороны в сторону, но не доезжает до вас. Затем, совсем скрывшись за правый край экрана, быстро выезжает оттуда и проезжает весь экран до самого левого края. Естественно, тараня и вашего слоненка по дороге. Спастись вы можете, только запрыгнув на зеленый шарик, который летит перед самой машиной, высоко подпрыгнув вверх. Так что по началу вам будет довольно сложно правильно рассчитать время прыжка. Клоунов вы должны уничтожать в такой последовательности: сначала самого верхнего, затем нижнего и потом водителя пожарного автомобиля. Тактика боя с клоунами такова: в начале уровня соберите все стаканы с водой. Затем дождитесь, пока в вас выстрелят зеленым шариком, на который вы и должны запрыгнуть и подпрыгнуть еще раз. Подлетев, таким образом, на высоту крыши пожарного автомобиля, стреляйте в верхнего клоуна. Вы должны попасть в него три раза, после чего





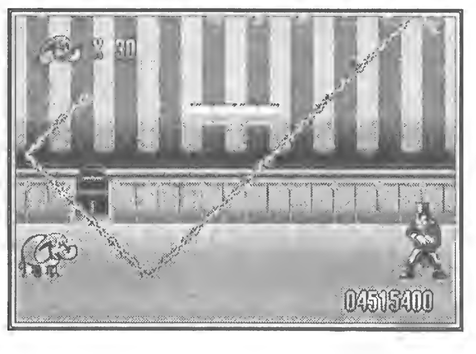


он взорвется. Теперь уничтожайте нижнего клоуна (тоже с трех попаданий), но помните: если вы уничтожили нижнего клоуна, то больше некому стрелять по вам зелеными шарами. И если в этот момент на вас поедет пожарная машина, то у вас не будет никаких шансов избежать столкновения с ней. Поэтому, уничтожив нижнего клоуна, как можно быстрее уничтожайте водителя, сделать это можно просто в прыжке. После четырех попаданий по водителю, он взорвется вместе с пожарной машиной, и за пожарным автомобилем появится выход с этапа.



Уровень сложности: 8.

Злобный фокусник



Этот финальный босс, как и положено самый сложный, и по уровню сложности, пожалуй, потянет на все одиннадцать! Перемещается этот босс по такому маршруту: из правого угла на платформу вверху экрана, с нее в левый угол экрана, а затем обратно в правый. Атакует вас этот босс в три этапа: вначале злобный фокусник запускает по экрану молнию. Молния, отталкиваясь от краев экрана, летает некоторое время по экрану, покрывая почти всю свободную территорию. Если злобный фокусник стоит в правом или левом углу экрана, то увернуться от молнии очень просто – встаньте в противоположный от фокусника угол экрана и присядьте. Если же злобный фокусник стоит на платформе вверху экрана, то безопасная точка находится примерно под правым краем этой на платформы. Если же взять за ориентир сердечки, нарисованные на заборе, на заднем плане, то под четвертым сердечком (если считать от правого угла). После атаки молнией, злобный фокусник выстреливает в вас тремя огненными головами, просто перепрыгивайте через них. Последняя, третья стадия атаки фокусника самая интересная. Сняв с головы цилиндр, злобный фокусник выпускает на вас три самонаводящихся шара, которые некоторое время преследуют вас по экрану. Уязвим злобный фокусник для ваших атак только тогда, когда стоит без шляпы. Тактика боя с ним такова: в начале уровня, увернувшись от двух первых атак, дождитесь, пока фокусник не снимет цилиндр. Теперь вы должны максимально далеко оторваться от преследующих вас шариков. Сделать это можно несколькими способами, например, встав в противоположный от фокусника угол, подождать, пока шарики не подлетят к вам достаточно близко, перепрыгнуть через них и с ускорением бежать атаковать фокусника. Если вы будете действовать достаточно быстро, вы сможете ударить фокусника два раза. После шести ударов по голове злобный фокусник взорвется и появится выход с этапа.

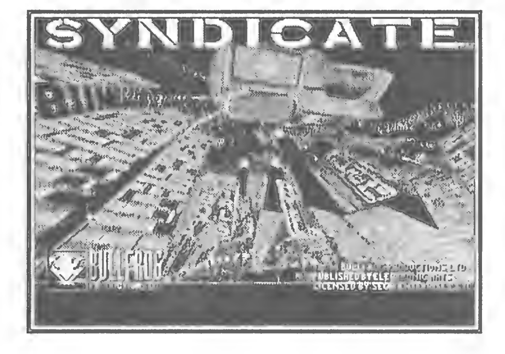
Уровень сложности: 10.

SYNDICATE

СИНДИКАТ

Bullfrog• Количество игроков 1-2 • Тактическая игра
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Перед вами классическая игра, ставшая в свое время суперхитом на персональных компьютерах. Не слишком далекое, но очень мрачное будущее. Власть официальных правительств не простирается дальше пределов их жалких правительственных резиденций. Настоящая власть принадлежит преступным синдикатам. Основной боевой силой этих могущественных организаций служат киборги – совершенные машины смерти, безжалостные убийцы, идеальные солдаты, некогда бывшие обычными людьми. Вы думаете, вам предстоит спасать мир от очередной тирании? Бороться с железными армиями синдикатов? Как бы не так – вам предстоит лично возглавить одну из таких армий. Более того, вашей задачей является возвысить ваш синдикат над всеми прочими. Игра не может не радовать своим цинизмом. Забудьте про моральные нормы обычного общества и помните – в борьбе за место под солнцем все средства хороши.



Управление

А – смена киборга;
В – выбор оружия;
С – стрельба;

Описание миссий

1. Сибирь (Siberia)

Задание: боевое прочесывание.

В соседнем городе синдикат будет разворачивать новую базу для проведения дальнейших операций. В городе находятся охранные отряды враждебных синдикатов. Прочесать город и уничтожить отряды.

Особенности местности: монорельсовая дорога делит город на две части, на вторую половину города можно переправиться на поезде.

Тактика: на задание лучше посылать всех киборгов, при этом группу разделить на две части. Первая часть ведет наступление, вторая прикрывает тыл первой. Осторожно: противник информирован о нападении и будет вести ожесточенное сопротивление.

2. Западная Европа (Western Europe)

Задание: убрать субъекта.

По данным компетентного источника, похищается оборудование, принадлежащее синдикату. Этим оружием вооружаются наемники. Похищением оружия занимается некий Полковник, его база находится неподалеку от одного из наших городов. Полковника убрать.

Дополнительные сведения: известно, что Полковник находится в самом северном здании базы.

Тактика: Полковник знает о предстоящем нападении и попытается сбежать.

База охраняется пятью боевиками, вооруженными дробовиками и пистолетами. Для выполнения данной миссии достаточно двух человек. Тактика та же, что и в предыдущей миссии, один ведет нападение, другой прикрывает сзади и, в случае непредвиденных обстоятельств, доводит миссию до конца. Рекомендую для выполнения миссии вооружить киборгов пистолетами (pisol) и дробовиками (shot gun). Пистолет пригоден для ведения огня с дальних дистанций, а дробовик хорошо зарекомендовал себя в ближнем бою.

3. Калифорния (Kalifornia)

Задание: «договор» с субъектом.

Ваш синдикат заинтересовался разработками в области химического оружия. В этой области науки работает, весьма успешно, некий Доктор Колдуел. Ваша задача – любым способом добиться согласия Доктора на работу в вашем синдикате.

Особенности местности: лаборатория Доктора Колдуела расположена на химическом заводе в юго-восточной части города.

Тактика: враждебные синдикаты тоже следят за разработками Доктора и не прочь его «пригласить» на работу. Сам Доктор тоже опасается за свою жизнь и, по данным разведки, у него есть охрана. Ввиду этого, на задание следует отправлять группу в полном составе. Охрану нужно снять с дальнего расстояния, поэтому вооружите одного киборга снайперской винтовкой (long rang). Доктора попытайтесь уговорить при помощи психологического оружия (persuadertron).

4. Аляска (Alaska)

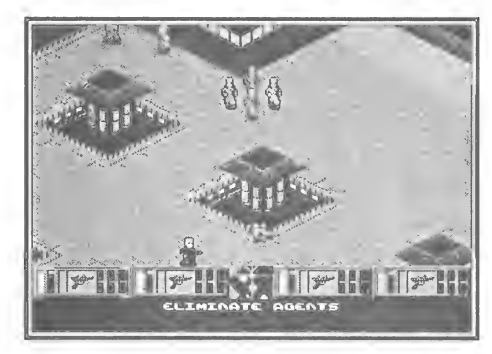
Задание: разведка боем.

Рядом с одним нашим заводом находится объект, который принадлежит военным. По данным нашей разведки, враждебные синдикаты используют эту базу для подготовки диверсионных акций на нашем заводе. Задание – захватить начальника базы. Также найти и уничтожить две автомашины, а с автомашины скорой помощи снять уникальное оборудование.

После выполнения миссии группа должна прийти в точку эвакуации.

Особенности местности: по разведданным, база имеет два входа. Центральный вход хорошо защищен. Если пройти через боковой вход, то легко можно попасть на крышу здания, но крыша тоже хорошо защищена.

Тактика: для выполнения задания группе предоставляется транспорт. Ввиду этого, можно провести лобовую атаку и, воспользовавшись транспортом, без особого труда проникнуть на территорию базы. Рекомендую группу хорошо вооружить. Также рекомендую использовать машину скорой помощи для перемещения в точку эвакуации.

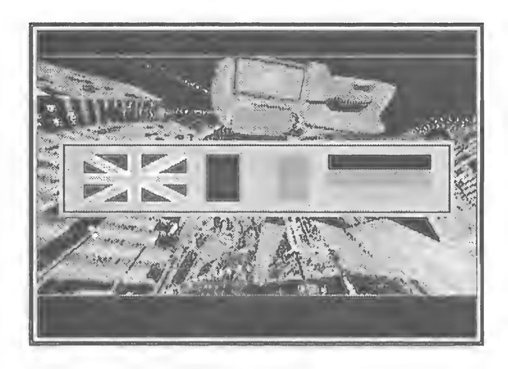


5. Нигерия (Nigeria)

Задание: «договор» с субъектом.

По данным разведки, в соседнем городе работает очень хороший агент. У него нала-

жены связи в различных сферах деятельности. Синдикат хочет видеть этого агента в своих рядах. Задание – «убедить» субъект перейти на работу в ваш синдикат.



Дополнительные сведения: отряд киборгов будет высажен в городе поблизости с объектом вашего интереса.

Тактика: по данным разведки, в городе работает агентура враждебных синдикатов. Ввиду этого, на задание нужно посылать двух-трех киберов, один из которых выполняет основное задание, остальные – разбираются с агентурой.

6. Судан (Sudan)

Задание: убрать двух субъектов.

Из компетентных источников информации правлению синдиката стало известно, что в этом регионе работают два осведомителя, которые поставляют враждебному синдикату информацию об активности нашего синдиката в данном регионе. Осведомители должны быть мертвы.

Дополнительные сведения: субъектам и враждебным синдикатам известны намерения вашего синдиката. Есть также сведения, что осведомители находятся в разных частях города, ориентировочно, в восточной и южной части города.

Тактика: первым делом разделайтесь с враждебными группировками, потом приступайте к выполнению задания. Будьте осторожны: противник будет организованно сопротивляться.

7. Аравия (Aravia)

Задание: «договор» с субъектами.

По данным компетентного источника, в соседнем городе есть два репортера, которыми заинтересовалось правление вашего синдиката. Нужно «уговорить» их изменить место работы.

Дополнительные сведения: задание проходит в строгой секретности, но в городе действуют группы враждебного вам синдиката.

Тактика: на задание отправляйте трех человек, одного или двоих с психологическим оружием и обязательно одного прикрывающего.

8. Мозамбик (Mozambique)

Задание: доставка оборудования.

По данным армейской разведки, завершен большой проект. Проект носит имя RLX – 240, это портативная ракетная установка. Ваше начальство желает увидеть эту установку на вооружении синдиката.

Особенности местности: место разработки этой ракетной установки – секретный научный центр, расположенный в пустыне. Основное здание находится в конце длинной аллеи.

Дополнительные сведения: известно, что предмет интереса синдиката находится на крыше в особой комнате. Сам научный центр хорошо охраняется. В охране имеется тяжелое вооружение. Есть также мнение, что внутри тоже есть тяжелое вооружение.

Тактика: проходя через аллею, придерживайтесь одной из сторон, чтобы избежать внезапных ударов с тыла. Ввиду недостатка информации и спешности данной операции, группе придется действовать по сложившейся обстановке. Совет: группа должна быть хорошо вооружена.

9. Южная Африка (South Africa)

Задание: ликвидация субъекта.

В вашем синдикате утечка информации. Источник информации уничтожен. Ваша задача: полностью «замести следы». Расследование вывело разведку на военнослужащего данного региона. Военнослужащего ликвидировать.

Дополнительные сведения: есть сведения, что этот военный прибудет с проверкой на местную военную базу. Он будет доставлен на базу автомобилем. У данной базы хорошая охрана. Есть сведения, что на базе есть тяжелое вооружение.

Особенности местности: въезд для автотранспорта на северной стороне базы.

Тактика: проникнуть на базу можно на автомобиле. Действуйте по обстановке. После выполнения операции группа должна выйти в точку эвакуации, где будет подобрана спецтранспортом.

10. Заир (Zaire)

Задание: похищение субъекта.

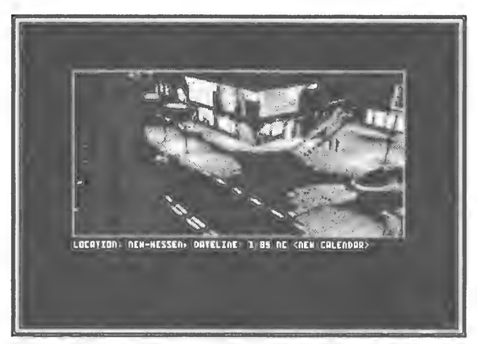
В местной полиции смена кадров: наш человек уходит на заслуженный отдых. На его место поставлен агент враждебного нам синдиката. Агента вывести в точку эвакуации для дальнейшей переброски и беседы.

Дополнительные сведения: враждебный синдикат осведомлен о наших намерениях и направил на защиту субъекта спецгруппу. Сам субъект прошел полицейскую подготовку и вооружен.

Особенности местности: полицейский находится в здании на северо-западе города.

Тактика: большую проблему может создать группа враждебного синдиката. Попробуйте устроить засаду. Продвигайтесь, прикрывая тыл. Используйте психологическое оружие для «убеждения» полицейского.

11. Кения (Kenya)



Задание: сопровождение.

Ваш агент провалился, есть сведения, что в синдикате вражеский информатор. Агент скрывается, на его поиски враждебные синдикаты бросили значительные силы, ввиду особой ценности агента, а особенно, информации, которой он обладает. Задача – сопровождать агента к месту явки.

Дополнительные сведения: к городу направляются три десантных корабля. В каж-

дом корабле, группа из четырех человек. Отряд будет высажен рядом с место, где находится агент.

Тактика: не подпускать вражеские группировки к агенту на расстояние выстрела.

12. Западная Австралия (Western Australia)

Задание: доставка оборудования.

Есть сведения, что враждебный синдикат закончил разработку в области генератора персонального защитного поля. Ввиду особой ценности данного изобретения, правление синдиката заинтересовано в получении данного образца.

Дополнительные сведения: данная разработка усиленно охраняется. По данным разведки, охраной занимаются две-три группировки. Также к охране привлечена местная полиция, с которой нужно считаться. Она вооружена автоматическим оружием. Кроме этого их поддерживают группировки, оснащенные тяжелым вооружением.



Тактика: для защиты от нападения группировок группа должна держаться вместе. При атаке здания группа должна быть разделена на две части. По возможности, охрану снимайте с дальних дистанций при помощи снайперской винтовки.

13. Гренландия (Greenland)

Задание: похищение субъекта.

Информатор выдал нашего поставщика оружия. Информатор – некий мистер Карсон. Мистера Карсона нужно эвакуировать для дальнейшей «обработки», он обладает ценной информацией.

Дополнительные сведения: мистер Карсон находится в военном лагере. В лагерь ведет только одна дорога, для проникновения вовнутрь командование выделяет автомобиль. Лагерь тщательно охраняется, имеются наблюдательные вышки. О вооружении известно лишь то, что это автоматическое оружие.

Тактика: для ликвидации часовых на наблюдательных вышках применяйте снайперские винтовки. Далее действуйте по обстановке.

14. Атлантический акселератор (Atlantic accelerator)

Задание: прочесывание.

Атлантический океан заинтересовал ваш синдикат как месторождение полезных ископаемых. Сейчас в мире энергетический кризис, синдикаты работают над проблемой энергоносителей.

Атлантический акселератор – это огромный плавающий научно-исследовательский комплекс. По данным разведки, ученые комплекса заканчивают разработку, которая позволит вывести мир из энергетического кризиса. После высадки вашей группы – уничтожить всех агентов враждебных синдикатов.

✦✦✦



Дополнительные сведения: враждебные вам синдикаты объединили свои силы, – как людей, так и технику, – чтобы препятствовать действию вашей группы. Оборона объекта превосходит вашу группировку как по численности, так и по оснащению. На объекте вашего интереса, кроме агентов вражеских синдикатов, имеется штатная охрана, которая сосредоточена на укрепленных постах и будет взаимодействовать с вражескими агентами.

Тактика: на задание отправляйте группу в полном составе. Устраивайте противнику засады, из которых вы сможете применять оружие с большой областью поражения. В группе должно быть тяжелое вооружение, вследствие чего киберов нужно оснастить мощными руками класса V3. Также в оснащении у каждого должны быть аптечки и генераторы персонального защитного поля. Почаще применяйте GAUSS GUN и используйте трофейное оружие.

15. Северо-западные территории (Northwest territories)

Задание: похищение субъекта.

В городе находится наша группировка, состоящая из киберов более ранней модели. Повреждения в их процессорах привели к тому, что они не реагируют на приказы. Группировка должна проникнуть в город и убедить киберов вернуться на базу.

Дополнительные сведения: по данным разведки, несколько отрядов враждебных нам синдикатов перебросили в город свои группы агентов для захвата киберов. Применение психологического оружия может не дать ожидаемого результата. Возможны осложнения.

Тактика: во время проведения этой операции вам нужно использовать высокоточное оружие, чтобы не задеть своих агентов. Признаком, по которому можно отличить своих агентов, является непроявление агрессивности с их стороны к вашей группировке.

16. Северо – восточные территории (Northeast Territories)

Задание: доставка оборудования.

По данным военной разведки, ученые закончили разработку лазера, который является эффективным средством борьбы с танками. Разработки велись на военной базе, где и сейчас есть образцы данной техники. Правление вашего синдиката хочет видеть это оружие на своих складах.

Дополнительные сведения: база имеет сильную охрану, достаточно хорошо вооруженную. Ваша группа должна быть готова к организованному сопротивлению. Кроме того, военных поддерживает враждебный вам синдикат. Вооружение на базе новейших образцов.

Особенности местности: база расположена на юго-востоке города. Интересующий ваш синдикат образец находится в здании в южной части базы.

✦✦✦

17. Ньюфаундленд (Newfoundland)

Задание: прочесывание города.



Враждебный вам синдикат разработал новый вид оружия. Также известно, что испытания будут проводиться в городе данного региона. Группе – предотвратить испытания оружия на населении этого города и одновременно захватить образец нового оружия.

Дополнительные сведения: по данным разведки, в городе находятся группировки четырех враждебных нам синдикатов. Также известно, что они вооружены новейшим оружием, среди которого будет новая разновидность огнемета, интересующая ваших ученых.

Тактика: новый тип огнемета опасен в ближнем бою, поэтому избегайте ближнего боя.

18. Юкон (Yukon)

Задание: похищение субъекта.

Нашему сотруднику грозят крупные неприятности. Причина головной боли – некая мисс Вествуд. Группа должна перебросить мисс Вествуд в точку эвакуации для дальнейшего выяснения отношений.

Дополнительные сведения: в этой даме заинтересованы враждебные синдикаты. Они выделили по меньшей мере две группы на охрану мисс Вествуд. Также возможно, что и мисс Вествуд наняла охрану.

Особенности местности: мисс Вествуд проживает в юго-восточной части города.

Тактика: в первую очередь займитесь группами враждебных синдикатов. На задание отправляйте группу в полном составе.

19. Средний запад (Midwest)

Задание: расправа.

Криминогенная ситуация в городе данного региона очень напряженная. Местные мафиозные структуры разделили город на зоны влияния. Жители города очень обеспокоены и решили обратится к вашему синдикату за помощью. Нужно убрать двух главарей местной мафии.

Дополнительные сведения: каждый месяц проводятся переговоры главарей. Этот день назначен днем операции. Охрана будет состоять из боевиков обеих группировок. Кроме того, полиция в городе куплена и выступит за мафиозные структуры.

Тактика: залог успеха выполнения данной миссии есть быстрота нападения. Ввиду этого, ваша группа должна состоять из одного-двух человек. Оружие желательно автоматическое.

20. Новая Англия (New England)

Задание: похищение субъекта.

В городе данного региона царит хаос. Также в городе есть влиятельные политики, которые могут понадобиться при наведении порядка в городе и которых нужно вывести в точку эвакуации.

Дополнительные сведения: полиция города, в результате бунта населения, подавлена. Есть сведения, что и враждебные группировки находятся в городе. Ваша группа будет высажена в центре города.

Тактика: лишний раз в бой не ввязывайтесь, выполняйте основную задачу. Возможно, враждебные группировки сами себя перестреляют.

21. Мексика (Mexico)

Задание: доставка оборудования.

Один из наших агентов пропал. Информация, добытая им, была помещена в сканер. Ваша цель – сканер, его нужно доставить в управление синдиката.

Дополнительные сведения: сканер ваша группа найдет при помощи стандартных сканирующих устройств, которые должны быть в вооружении вашей группы. Потерянным сканером интересуются враждебные вам синдикаты.

Тактика: выполняйте основное задание, в бой вступайте только в крайних случаях. При ведении боя разделяйтесь на две группы, чтобы рассредоточить огонь противника.

22. Южные Штаты (Southern States)

Задание: устранение субъекта.

Дела вашего синдиката в одном из городов данного региона идут очень плохо. Возникают проблемы со сбором информации о деятельности враждебных вам синдикатов. По данным разведки пути идут к вдове одного из главарей синдиката. Есть данные, что она финансирует местную полицию. Вдову убрать.

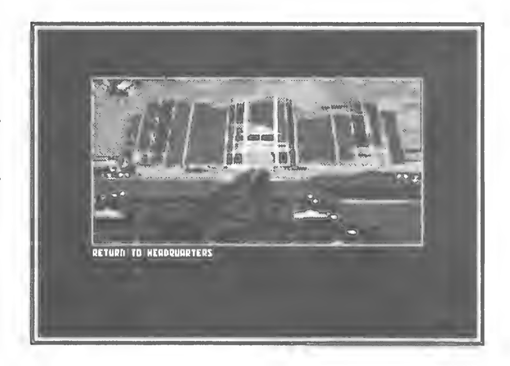
Дополнительные сведения: дом, где проживает интересующее вас лицо, находится на острове. Также есть сведения, что враждебные вам синдикаты поддерживают вдову. Одна группа выступает в роли телохранителей, другая поддерживает ее в городе. На остров можно попасть только на автомобиле. Охрана круглосуточно ведет наблюдение по периметру острова.

Тактика: ввиду данных разведки, на операцию лучше всего послать снайпера. Чтобы не привлекать лишнего внимания.

23. Rockies

Задание: эвакуация агентов.

Действия военных не входят в ваши планы. Они захватили одну из ферм. Владелец этой фермы является нашим информатором. Он и его супруга задержаны и находятся под стражей. На самой ферме установлено оборудование для отслеживания операций в данном регионе. Эвакуировать агента с супругой, оборудование уничтожить.



Дополнительные сведения: есть данные, что готовится крупная операция, которая бу-

дет координироваться с помощью установленного оборудования. Основное оборудование установлено в автомобиле, который стоит во дворе. Автомобиль уничтожить. На объекте – усиленная охрана, вооруженная автоматами и легкими пулеметами.



Особенности местности: агент со своей супругой находятся в доме, который расположен на юге фермы.

Тактика: при выполнении миссии группу нужно разделить на две части. Первая группа занимается автомашиной, вторая – освобождением агента. Автомашина уничтожается из противотанкового ружья. Также следует иметь в виду, что агент и его супруга очень сильно напуганы, поэтому следует применить психологическое оружие.

24. Колорадо (Colorado)

Задание: ликвидация субъекта.

Важный государственный чиновник собирается покинуть страну. У него есть важная информация о деятельности вашего синдиката. По дороге из города в гелиопорт он должен быть ликвидирован.

Дополнительные сведения: дорогу контролирует местная полиция, она хорошо вооружена. Чиновника в гелиопорт доставит полицейская машина, ее будет сопровождать машина с охраной.

Тактика: на миссию можно послать одного кибера, а можно и всю группу. В этом выборе будет заложена тактика ведения боя. Если один кибер, то нужно его вооружать тяжелым вооружением и, желательно, без приключений пробраться к дороге. Если это будет вся группа, то нужно захватывать автомобиль и пробираться к гелиопорту, потом блокировать его и ждать появления субъекта.

25. Аргентина (Argentina)

Задание: эскорт.

Один из ваших агентов по дороге в точку эвакуации был обстрелян неприятелем, его автомобиль поврежден, а сам он находится в городе, который ваш синдикат не контролирует. Вашим заданием будет сопровождение агента в точку эвакуации.

Дополнительные сведения: агент представляет особую ценность для враждебных синдикатов. Ввиду этого, на его захват брошены три группировки противника. Ваша группа будет высажена возле места, где находится агент.

Тактика: группу нужно отправлять в полном составе. Прикрытие должны вести трое и один сопровождать до места эвакуации.

26. Перу (Peru)

Задание: устранение субъекта.

В городе есть специальный бункер. В этом бункере скрывается военный советник. Этому советнику известны многие военные секреты. Для вашего синдиката эти секре-

ты не представляют никакой ценности. Но этот материал представляет ценность для враждебных синдикатов. Советника убрать.

Особенности местности: данный город стоит на специальных опорах над полем. На нижний уровень ведет только несколько входов. В сам бункер можно пробраться по тоннелю. Вход в тоннель расположен возле доков в южной части города.

Тактика: из бункера имеется два выхода. На случай побега, второй выход нужно закрыть.

27. Бразилия (Brazil)

Задание: уничтожение объекта.

Враждебный вашему синдикат в одном из городов этого региона организовал базу для подготовки диверсий. Нужно проникнуть на базу и уничтожить весь автотранспорт.

Дополнительные сведения: ситуация на базе в вашу пользу: у них не хватает персонала. Также поступили сведения, что в городе действует всего лишь одна враждебная группировка.

Особенности местности: база находится в западной части города. Добраться туда можно только на автомобиле.

Тактика: первое: нужно раздобыть транспорт. Для уничтожения автомобилей потребуется тяжелое вооружение. Для уничтожения охраны применяйте снайперские винтовки.

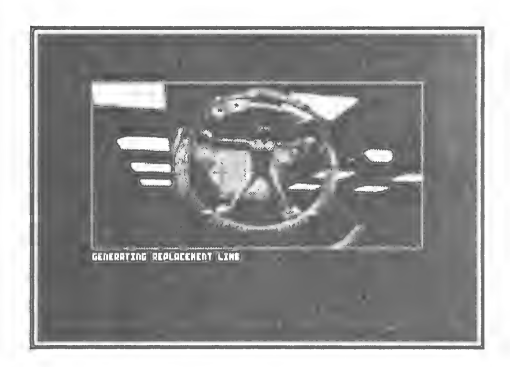
28. Парагвай (Paraguay)

Задание: «обработка» субъекта.

По данным разведки, один из агентов враждебного синдиката обладает ценной информацией. Также известно, что он разуверился в своем начальстве. «Убедить» субъект передать информацию вашему синдикату.

Дополнительные сведения: для выполнения данной миссии вашей группе будет поставлено на вооружение спецоборудование, а именно: это приставка к персуадотрону, которая после обработки «клиента» берет информацию из его памяти и через спутник передает в любую точку планеты. В смерти этого субъекта заинтересованы, по крайней мере, три синдиката.

Тактика: для выполнения миссии достаточно одного кибера с персуадотроном.



29. Уругвай (Uruguay)

Задание: захват документов.

По данным разведки, агенты враждебного синдиката с охраной остановились неподалеку. Они передвигаются на двух машинах, в одной из которых – разведданные и документы. Агентов убрать, документы вывезти в точку эвакуации.

Дополнительные сведения: есть данные, что в этой области находится несколько враж-

дебных подразделений. Они будут мешать проведению операции. Поэтому нужно побыстрее раздобыть автомобиль, для того чтобы пробраться к конвою.

Тактика: для выполнения миссии достаточно уничтожить автомобиль с вражескими агентами.



30. Колумбия (Columbia)

Задание: эскорт.

Нашему сотруднику требуется медицинская помощь, а у врача кончились медикаменты. Захватить машину гражданской скорой медицинской помощи, медикаменты доставить врачу и охранять его, покуда он будет осматривать сотрудника.

Тактика: машина должна быть захвачена прежде, чем вы попадете к доктору. При переезде к месту, где находится сотрудник, за рулем должен сидеть доктор. Ваша задача его охранять.

31. Венесуэла (Venezuala)

Задание: ликвидация субъекта.

Местная полиция захватила одного агента из агентов более ранней модели. Причиной захвата послужила халатность и злоупотребления агента. Агента убрать, так как он имеет важные сведения, касающиеся тактики, оружия, исследовательских программ вашего синдиката.

Дополнительные сведения: несколько группировок враждебных вам синдикатов будут препятствовать выполнению миссии. Также нельзя допускать подход враждебных агентов на расстояние действия персуадотрона к интересующему вас субъекту.

Особенности местности: агент находится в здании в центральной части города. Также известно, что по обе стороны этого здания расположены два высоких здания. Единственный путь во двор этого дома лежит через крыши и эстакады.

Тактика: на миссию нужно отправлять двух-трех киберов. Побыстрее нужно добраться до знания, где находится агент, и перекрыть подходы со стороны крыши и эстакад. Один агент отправляется выполнять задание.

32. Урал (Urals)

Задание: боевое прочесывание.

В результате проведенных вашим синдикатом акций, в городе этого региона враждебный синдикат потерял контроль над ситуацией и вынужден был вывести основные силы из этого города. Прочесать город и разбить оставшиеся группировки.

Подготовить почву для взятия под контроль города вашим синдикатом.

Дополнительные сведения: группировки враждебного синдиката плохо вооружены и испытывают нехватку боеприпасов. Полиция города подавлена и не будет представлять собой проблему. Для выполнения операции нужно не более двух киберов, вооруженных автоматами.

33. Скандинавия (Scandinavia)

Задание: доставка субъектов.

По данным разведки, по соседству с нашим исследовательским центром работают два очень хороших ученых. Ученых нужно «уговорить» поменять место работы.

Дополнительные сведения: по данным разведки, полиция в городе бездействует и проблем не создаст. Проблема в том, что у одного из ученых есть телохранитель.

Особенности местности: группа может проникнуть из исследовательского центра в город через канализацию. Но этот путь достаточно сложен и опасен: без соответствующего оборудования туда соваться не стоит.

Тактика: для выполнения задания достаточно одного-двух киберов. Охрану снимать очень осторожно, стрелять наверняка, чтобы не попасть в ученого. Убеждать при помощи психологического оружия.

34. Камчатка (Kamchatka)

Задание: ликвидация субъекта.

Ваш сотрудник перестал выполнять приказания. Для вразумления сотрудника нужно убрать его супругу.

Дополнительные сведения: точное место нахождения супруги неизвестно, но есть информатор, который «должен» поделиться информацией. Точное место нахождения информатора известно. Местная полиция не создаст большой проблемы, она плохо обучена и плохо оснащена. Есть мнение, что даму сопровождают телохранители.

Тактика: достаточно одного кибера, вооруженного снайперской винтовкой. Он не поднимет большого шума и выполнит задание.



35. Монголия (Mongolia)

Задание: доставка субъекта.

В городе будет организована конференция. На конференции будет присутствовать профессор Валкен. Профессор должен изменить место работы. Его нужно вывести в точку эвакуации.

Дополнительные сведения: конференция будет проходить в исследовательской лаборатории. Группа будет высажена на химическом заводе в северной части города.

Особенности местности: лаборатория располагается в здании в южной части города. Город располагается в двух уровнях. Также в городе есть монорельсовая дорога, которая вполне надежна и пригодна для передвижения.

Тактика: на задание достаточно отправить двух-трех человек, вооруженных дробовиками. Внутри лаборатории огонь не открывать.

36. Центральная Европа (Central Europe)

Задание: прочесывание.



В городе, под влиянием враждебного синдиката, пошатнулась репутация вашего синдиката. Уменьшились доходы от деятельности в этом регионе. Прочесать город, все враждебные группировки уничтожить.

Дополнительные сведения: в город можно попасть только на автомобиле. Синдикат предоставляет транспортное средство. По данным разведки, в городе имеются незначительные силы полиции.

Тактика: есть смысл послать на задание всю группу. Для вооружения группы достаточно дробовиков. Держатся нужно компактной группой, тогда не будет проблем.

37. Восточная Европа (Eastern Europa)

Задание: устранение субъекта.

Враждебный синдикат психологически подавил известного ученого и изолировал его мозг от действия персуадотрона. Ученый высокими темпами поднимает оснащенность данного синдиката. Ученого убрать.

Особенности местности: ученый находится в здании в юго-западной части города. Город маленький.

Тактика: компактной группой пробирайтесь к цели, невзирая на другие факторы. Тяжелое вооружение вам не понадобится.

38. Дальний Восток (Far East)

Задание: разведка боем.

Ваш синдикат планирует захватить город для дальнейшего развертывания там основных сил. Нужно его прочесать и уничтожить все враждебные группировки.

Дополнительные сведения: группа будет высажена в доках в юго-западной части города. После выполнения миссии нужно вернуться туда же для эвакуации. По данным разведки, известно, что в городе есть мощный локатор, поэтому незаметно проникнуть не удастся. Ожидайте сильного сопротивления.

Тактика: для выполнения миссии понадобится группа в полном составе, а также автоматы и снайперские винтовки. Группа должна продвигаться согласованно, де́ржась вместе.

39. Китай (China)

Задание: прочесывание.

Выбить вражеские группировки из города.

Тактика: вооружите группу автоматическим оружием, и отправляйте в полном составе. Действуйте по сложившейся обстановке.

40. Индия (India)

Задание: уничтожение субъекта.

В городе захвачены заложники, за них требуется выкуп. Заправляет этим бывший капрал, который натаскал группу боевиков. Капрала убрать, заложников освободить.

Дополнительные сведения: заложники содержатся в исследовательском комплексе. Комплекс имеет только один вход. Охрана многочисленна и хорошо обучена ведению боя в составе подразделения. Она вооружена автоматами и пулеметами.

Тактика: возможно удастся убрать капрала с дальней дистанции при помощи снайперской винтовки.

41. Иран (Iran)

Задание: устранение субъекта.

В целях предосторожности, нужно убрать одного правительственного чиновника. Он слишком много знает о деятельности вашего синдиката.

Дополнительные сведения: чиновник открыл в городе торговый центр, где его можно найти. За чиновником охотятся по меньшей мере три синдиката. Также есть сведения о том, что у него имеется охрана.

Особенности местности: город делится каналом на две части. Переходы через каналы есть, но их расположение неизвестно. Торговый центр расположен на северном берегу.

Тактика: для переправы на северный берег захватите один мост и оставьте возле него охрану. Охрана снимается при помощи снайперских винтовок. Для выполнения миссии нужна группа в полном составе.

42. Ирак (Iraq)

Задание: устранение субъекта.

В синдикате утечка информации. Один из ваших сотрудников ушел из синдиката и прихватил с собой новейшую технологию. Он должен быть мертвым.

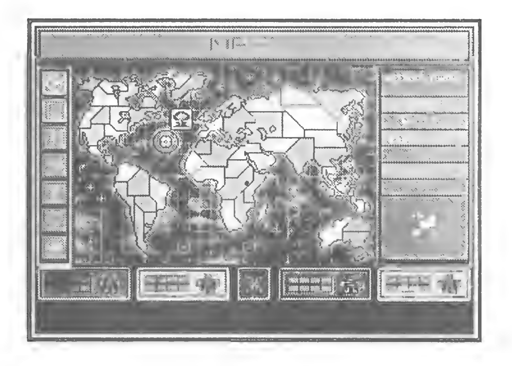
Особенности местности: его исследовательский центр находится в юго-западной части города. Также есть сведения, что в городе есть множество подземных тоннелей и один из них выходит к этому исследовательскому комплексу.

43. Тихоокеанский регион (Pacific rim)

Задание: боевое прочесывание.

Город методично терроризируется враждебными синдикатами. Нужно установить контроль над ситуацией в городе. Враждебные группировки уничтожить.

Тактика: для выполнения миссии потребуется группа в полном составе. Прочесывать город нужно тщательно. Группа должна идти компактно. Из вооружения возьмите автоматы, пулемет и снайперскую винтовку.



44. Индонезия (Indonesia)

Задание: освобождение информатора.

Ваш информатор попался в руки полиции, и затем его отправили в тюрьму. Информатор владеет ценной информацией, которая требуется отделу разведки. Информатора нужно освободить.

Дополнительные сведения: охрана находится внутри здания тюрьмы, но возле выездных ворот есть наблюдательные вышки и есть охрана на приподнятых подмостках.

45. Северные территории (Nothern Territories)

Задание: устранение субъекта.

Два боевика терроризируют город, а полиция бездействует. Боевиков убрать.

Особенности местности: город разделен на две части водной преградой. Соединяют две половины города мосты, доступ к которым ограничен. Потребуется автомобиль.

Тактика: для выполнения миссии достаточно двух-трех человек. Из вооружения лучше всего взять снайперские винтовки и пулеметы.

46. Алжир (Algeria)

Задание: боевое прочесывание.

Один из городов понравился правлению синдиката, там будет установлен контроль и проведена рекламная кампания. Выбить из города враждебные группировки.

Дополнительные сведения: в городе действуют не менее пяти враждебных группировок.

Особенности местности: город разделяет канал. Через него можно перебраться на автомобиле.

Тактика: на выполнение миссии пошлите всю группу. Вооружите их пулеметами и тяжелым вооружением. Деритесь компактной группой. Используйте трофейное оружие.

47. Ливия (Livia)

Задание: устранение субъекта.

Мэр города превышает свои полномочия. Его нужно убрать.

Дополнительные сведения: несколько группировок будут пытаться мешать выполнению миссии. Мэра города можно найти в городской администрации в центре города.

Тактика: сразу разберитесь с группировками, затем выполняйте основное задание.

48. Мавритания (Mauritania)

Задание: доставка субъекта.

Стало известно, что подходит к завершению разработка нового оружия. Ученый, который этим занимается, должен поговорить с нашими людьми из исследовательского отдела.

Дополнительные сведения: комплекс, где работает ученый, прекрасно охраняется. Однако ученый выходит на прогулку в сопровождении охраны, это будет единственный моментом, когда можно к нему приблизится.

Тактика: охрану осторожно убрать из снайперской винтовки с максимального расстояния. Не заденьте ученого. Потом действуйте персуадотроном.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

TAZ В ПОБЕГЕ С МАРСА

Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Некие существа, марсиане, создали зоопарк, поселили в нем разных тварей, в том числе и смертельно опасных. Выделили роботов для ухода за животными, но тут обнаружилось, что одна клетка пустует – нет тасманийского дьявола. Тотчас была отправлена специальная экспедиция и искомый экземпляр фауны был отловлен и доставлен в ящике. Только одного не учли марсиане: дьявол – существо беспокойное, и удержать его в клетке трудновато. Именно с этого момента вы и получаете возможность управлять пленником. Задача ваша в принципе проста: надо вихрем промчаться по уровню, ломая стены и собирая пищу, чтобы в результате найти телепорт, который доставит вас к следующему уровню. Совет: не берите те предметы, которые напоминают бомбы или мины. Даже не останавливайтесь напротив них. Бестолковый дьявол глотает их и теряет на этом здоровье. Запаситесь терпением – игра достаточно длинная и сложная. Сложность возрастает от уровня к уровню вместе с интересом. Советы по поводу того, когда и где записываться, давать наверняка не стоит, поэтому записывайтесь чаще, чтобы не болтаться на одном месте часами.

Управление

A – действие, B – вращение, C – прыжок.

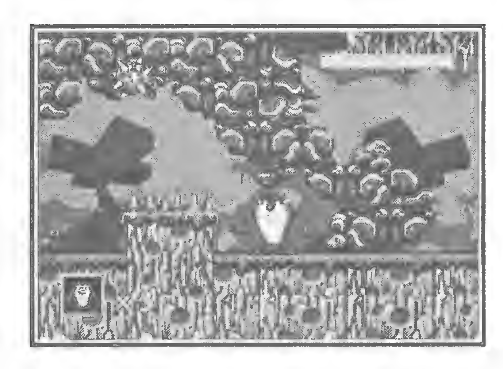


Прохождение

Уровень 1

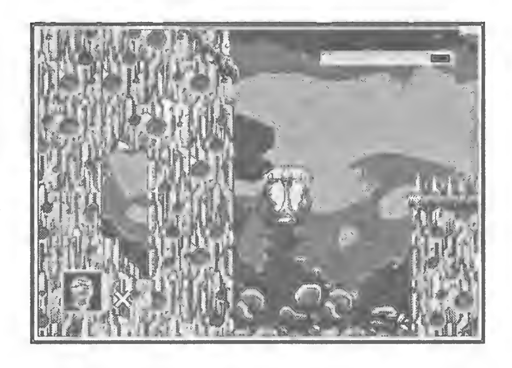
Вы оказались запертым в клетке. Выбраться из нее можно так: подпрыгивайте у правой стены и крутитесь. Стена сломается, как и следующая. Вы окажетесь в узком коридоре, из которого есть два выхода – назад и вверх. Встаньте на тумбу, оставшуюся от сломанной стены, на ее правый край. Прыгайте вверх и вправо, одновременно начиная крутиться. Удерживайте кнопку вращения и таким образом, ударяясь о стены, вы подниметесь наверх. Там, продолжая вращаться, разбейте пушку и стену, а затем и существо, отдаленно напоминающее черепаху, которое надувает и пускает красные пузыри. Спрыгнув налево, вы наткнетесь еще на одну черепаху. Крутитесь и двигайтесь на нее, но не зацепите ящик, стоящий позади черепахи, – его надо взять, и вы сможете плеваться белыми смертоносными шариками. Возвращайтесь назад, к шахте, по которой поднялись наверх и прыгайте на парапет, туда, где закреплен синий шар. Оттуда перепрыгивайте на стену справа. Прилетит птичка, и ее надо встретить, вращаясь и двигаясь вперед, иначе вас сбросит назад. Спрыгивайте направо вниз и сразу крутитесь – там стоит пушка, но осторожнее – в правом углу лежит гамбургер, его надо съесть. Потом спрыгивайте направо в шахту, ломайте левую стену и запрыгивайте на площадку. Слева от вас и чуть выше будет сидеть черепаха. Выждите момент и, когда она выпустит пузырь, запрыгивайте на следующую площадку – там лежит еда. Быстро спус-

кайтесь вниз и возвращайтесь к шахте. Поднимайтесь наверх и прыгайте направо. Крутитесь, чтобы растоптать две бомбы, потом вниз – там будет аптечка. Подпрыгнув налево, ломайте стену и, снеся на пути черепаху, спускайтесь вниз. Там вас ждет хамелеон. Крутитесь, разбейте две стены справа и, продолжая крутиться, неситесь дальше. Там вам встретятся птица и робот, а за ними будет телепорт. Входите в него, и вы окажетесь на следующем уровне.



Уровень 2

Идите направо и крутитесь, там робот и птица. На спуске не торопитесь, внизу еще один робот. Над вами будет расположена шахта, по ней надо подняться, и вы попадете к разряднику. Идите прямо через него и дьявол увеличится в размерах. Пока он такой большой – он неуязвим. Падайте вниз и идите дальше направо, пока не подниметесь по скату. Прыгайте направо вверх и одновременно крутитесь. Вы разобьете стену и попадете в коридор, прикрытый полупрозрачными панелями. Впереди стоит пушка. Разбив ее, прыгайте в шахту, ведущую наверх. Через некоторое время вы разобьете почти сплошную стену слева, но вам туда не надо. Вернитесь назад к шахте. Снова прыгайте и двигайтесь выше. Там будет еще один коридор, ведущий направо, в конце которого стоит пушка. Разбейте ее и поднимайтесь дальше. Затем идите налево и спускайтесь. В результате вы окажетесь в кольцевом коридоре, который огибает комнату. В комнате лежат фрукты, торт и портрет – это дополнительная жизнь. Попасть в комнату можно так: подойдите к правому углу нижнего коридора и прыгайте в шахту с намерением подняться. Однако, когда дьявол два раза ударится о стены, отпускайте кнопку вращения – вы окажетесь в комнате. Собирайте добычу и проделайте весь путь назад. Падайте вниз – там вас ждет птица. Крутитесь и ломайте стену. Потом запрыгивайте на площадку, где сидит черепаха, и дальше направо – там будет пушка. За пушкой вы упадете в клетку. Крутитесь, чтобы не взять мину, замаскированную под торт. Отсюда идите налево, сломав две стены, вы окажетесь в клетке, из которой надо попасть вниз. Нажмите стрелку вниз, потом прыжок, и вы провалитесь в нижнюю клетку. Идите направо. В последней клетке снова падайте вниз, сквозь пол, и идите налево, ломая стены. Затем прыгайте вниз – вы попадете на скат. Поднимитесь по нему направо и, сломав стену, падайте вниз. Крутитесь, а потом возьмите канистру с бензином. Чтобы вернуться к скату, крутитесь, нажимая стрелку вправо, и выскочите из ловушки по потолку. Теперь идите налево. Впереди вас ожидает лабиринт из клеток. Сломайте четыре стены и снесите на пути хамелеона. Вы попадете в клетку, над

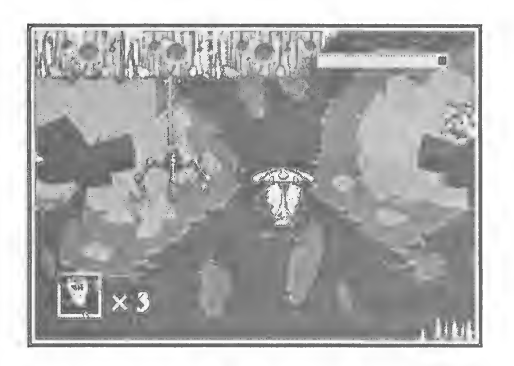


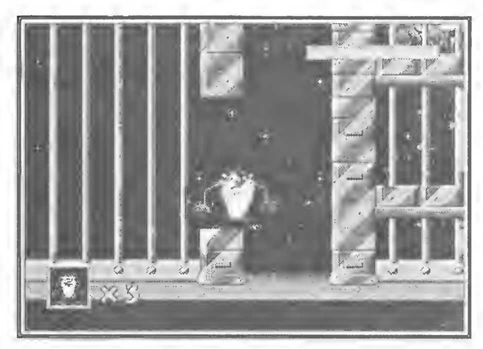


которой слева сидит черепаха. Подпрыгните, и вы окажетесь на клетку выше. Подойдите к стене, за которой сидит черепаха, и нажмите кнопку действие. Дьявол, не разбивая стены, сожжет черепаху огнем. Ломайте стену, и доберетесь еще до одной черепахи. Сожгите ее и возвращайтесь назад – туда, откуда вы запрыгнули на второй этаж. Спрыгивайте на первый этаж. Слева от вас будет сплошная стена. Выйдите в соседнюю клетку справа и прыгайте наверх. Сожгите черепаху справа и запрыгивайте на третий этаж. Ломайте стену и прыгайте на четвертый. Осторожно, справа панцирный носорог! Прыгать надо у левой стены. Сломайте одну стену и спуститесь назад, на третий этаж. Сломайте две стены и через третью сожгите черепаху, только потом ломайте стену, и в опустевшей клетке, найдете фрукты. Вернитесь в клетку справа, потом спускайтесь на второй этаж. Идите направо и спрыгивайте на первый этаж. Теперь крутитесь и двигайтесь налево без остановок – впереди выход с этого уровня. Войдите в телепорт и, переправившись, запрыгивайте на площадку со стойкой. Съешьте ее, и уровень закончится.

Уровень 3

Вы оказались на небольшом балконе, с него надо перепрыгнуть на движущуюся по трубам платформу, затем на следующую и т.д. Вниз падать не рекомендуется – там шипы. Хорошенько попрыгав по платформам, вы доберетесь до площадки. Неситесь по ней вихрем до конца и поднимайтесь по шахте наверх, там будет еще одна шахта. Продолжайте подъем. Наверху идите направо, на трубу. Крутитесь и двигайтесь направо, пока труба не кончится. Разбейте пушку, которая стоит на площадке в конце трубы, и поднимайтесь вверх по лестнице. Падайте в первую справа шахту и проходите через разрядник-уменьшитель. Идите направо. Если окажется, что даже в уменьшенном виде вы не проходите через лаз, – крутитесь. Пройдя направо до конца коридора, вы увидите слева вверху дополнительную жизнь. Дождитесь, пока дьявол увеличится в размерах, потом прыгайте на площадку. Возвращайтесь назад, и возле узкого лаза увидите шахту, ведущую наверх. Поднимайтесь. В небольшом помещении вас ждет птица. Слева есть гамбургер. Подкрепитесь и поднимайтесь еще выше, там есть выход с этого уровня.

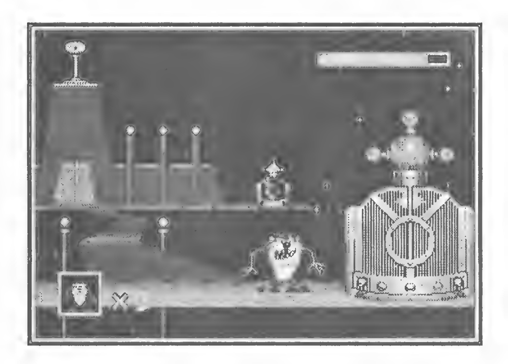




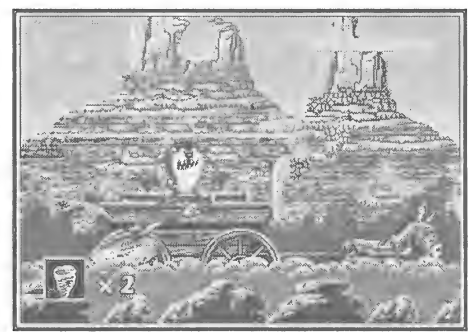
Уровень 4

Выйдя из очередного телепорта, двигайтесь направо и прыгайте через ямы с шипами. Берегитесь вредоносных птичек, и вы без проблем доберетесь до трубы. Крутитесь и двигайтесь направо, но учтите, что вам надо остановиться на крутом изгибе трубы сверху. Когда вы этого добьетесь, то увидите, что сте-

на справа не сплошная. Ее можно сломать. Прыгайте направо и крутитесь. За стеной вы сможете восстановить здоровье. Возвращайтесь назад и падайте вниз, разбейте пушку и идите направо. Там, где окончится труба, вы увидите два пути. Один наверх, другой прямо. Сначала идите прямо и заходите в телепорт. Очутившись на следующем подуровне, идите направо до конца, прыгая через шипы и борясь с врагами, пока не найдете в конце коридора еду и ящик. Съешьте их и возвращайтесь к телепорту. Вы вернетесь на прежний подуровень. Идите налево и у начала трубы прыгайте наверх, на лестницу, по которой вы доберетесь к еще одной шахте. Оттуда – наверх, к телепорту, ведущему дальше. Выйдя из телепорта, идите направо и разбейте робота, а потом, крутясь, пронеситесь по трубе. Когда она закончится, остановитесь. Вам надо перепрыгнуть на другую трубу, которая виднеется справа. Поднимитесь по ней и найдите наверху сочный гамбургер. Потом возвращайтесь назад и спрыгивайте в разрыв между трубами. Идите направо до шахты и поднимайтесь. Там обнаружится еще одна труба. Двигайтесь по ней до разрыва и перепрыгните на короткий обрезок трубы, торчащий из стены – там еда. Затем падайте вниз и идите направо до шахты, ведущей вниз. Перепрыгивайте ее и крутитесь – впереди стоит пушка, а за ней еда. Возвращайтесь назад, к тому месту, где закончилась труба, и по шахте поднимайтесь наверх. Там идите направо. Разбейте робота и идите направо, пока не упретесь в стену. Здесь поднимайтесь по шахте и падайте в соседнюю – там телепорт, который доставит вас к выходу из уровня.



Уровень 5

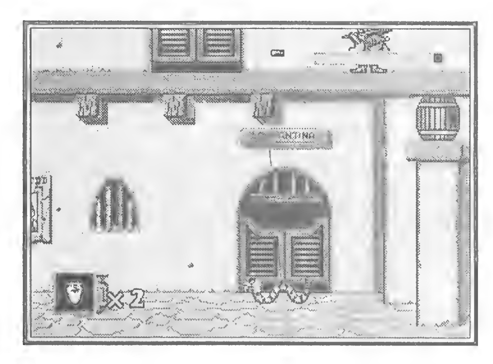


Войдите в пещеру и встаньте у закрытой двери справа. Вскоре появится чудовище. Оно выдвинет хобот и будет вращать им по часовой стрелке. Крутитесь и следуйте за хоботом по стенам и потолку пещеры. Остановиться вам надо у левой двери. Чудовище станет вращать хоботом против часовой стрелки. Снова следуйте за хоботом. Теперь вам надо остановиться прямо перед чудовищем посередине пещеры. Из головы чудища выскочат шипастые шары – сначала два, потом еще один. Как только третий шар перепрыгнет через дьявола, идите к правой двери. Чудище откроет глаза, и в этот момент вам надо, крутясь, удариться о стену, но так, чтобы вы отлетели прямо на чудовище. Оно на мгновение побелеет. Затем вам надо снова встать у правой двери. Чудище снова выдвинет хобот и начнет вращать его по часовой стрелки, только теперь хобот проделает два круга, так что будьте готовы. Дальше повторяйте уже описанные действия. Когда в следующий раз чудище начнет вращать хоботом, приготовьтесь: оно проделает

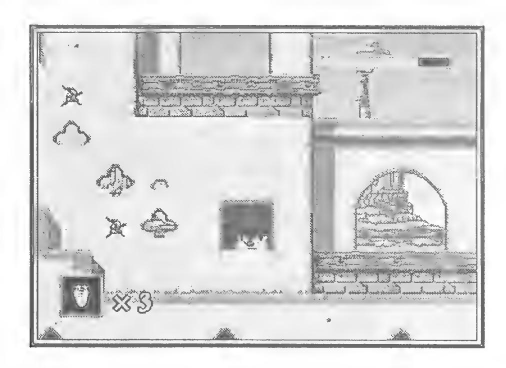


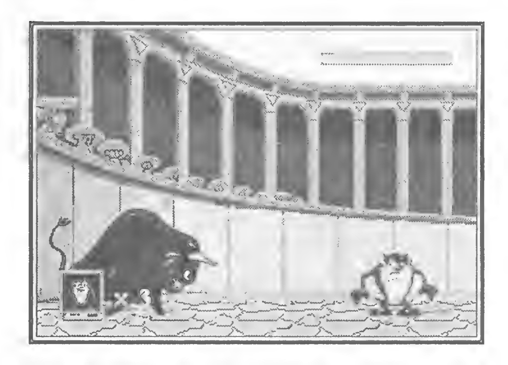
три круга. После того как чудище в очередной раз откроет глаза, и вы броситесь на него, вращаясь, оно погибнет, и дверь справа откроется. За ней выход из этого уровня.

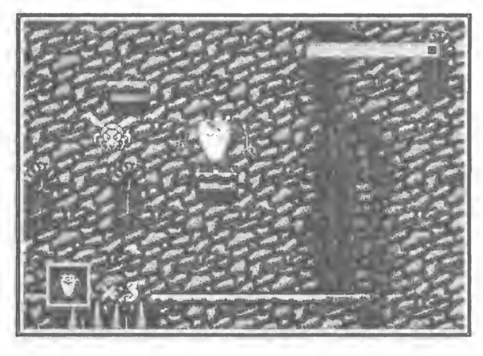
Уровень 6



Вас доставят на планету в ящике. Сразу за трубой начинается песчаное поле. Крутитесь и нажимайте стрелку вниз. Вы погрузитесь в песок. Двигайтесь вниз, и попадете в пещеру. Слева коробка с камнями. Съешьте ее и запрыгивайте на уступ в центре пещеры. Затем прыгайте вверх, одновременно крутясь, вы снова погрузитесь в песок и сможете выбраться на поверхность. Оттуда идите к следующей песчаной площадке, зарывайтесь в песок, и попадете в еще одну пещеру. Справа лежат фрукты. Возьмите их и выбирайтесь на поверхность. Идите направо и приготовьтесь воевать с мышами, вооруженными бластерами. Из песка в некоторых местах торчат щупальца, под ними скрываются опасные многоножки, которые могут выдвигаться вверх и выстреливать по три опасных для жизни шара. Перепрыгивайте через них. Вы дойдете до стены, закрывающей проход направо. Крутитесь и поднимайтесь по ней, затем по потолку, и вы окажетесь на площадке второго этажа. Идите налево, там грызун, а за ним вам надо будет перепрыгнуть через плазменную горелку, установленную между площадками. Идите дальше налево и прыгайте на следующую площадку. Постарайтесь не брать многочисленные бомбы, разбросанные по полу. Идите налево, пока не увидите маленький вертолет. Прыгайте и крутитесь, чтобы разбить его. Затем, крутясь, поднимайтесь по стене наверх, но так, чтобы не взять прозрачный кувшин с жидкостью, иначе вы уменьшитесь в размерах. Если все-таки взяли – стойте и ждите, пока вернется нормальный рост. Потом поднимитесь по ступеням справа и запрыгивайте на площадку слева – там коробка с камнями, и ее надо съесть. Вы снова получаете возможность плеваться шариками. Идите направо, там будет вертолет и еще один прыгающий механизм. Стреляйте своими шариками, нажимая кнопку «действие». Только так можно уничтожить прыгающую машину. Идите дальше направо и прыгайте с уступа на уступ. Будьте готовы сразу выстрелить шариком – там мышь, которая может сбросить вас вниз. На следующей площадке еще одна мышь. Идите направо, прыгая через горелки. На последнем уступе, где лежит бомба, остановитесь. Теперь вам предстоит прыгать в каждую расщелину. В первой внизу – мышь. Убейте ее и погружайтесь в песок. Двигайтесь налево, потом вниз. Левее вас будет еще одна пещера, но туда лучше пока не ходить – там две мыши и больше ничего нет, а вот если вы пойдете вниз, а потом направо, то окажетесь в пещере, где одна мышь



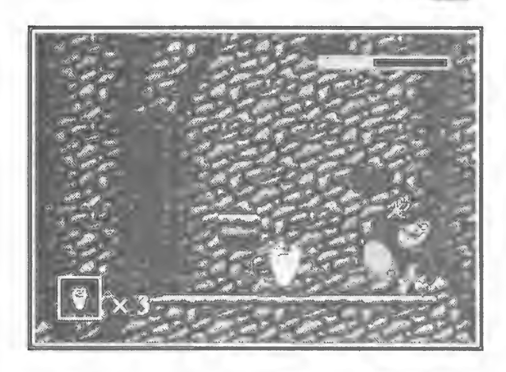




охраняет аптечку. Обратите внимание – в песке передвигаются круглые огоньки – берегитесь их. Возвращайтесь налево и погружайтесь в песок. Теперь вам придется идти налево, в пещеру, где две мыши. Прыгайте в яму, в которой на полу шипы, и идите налево – там, в пещере, есть еда. Потом возвращайтесь и запрыгивайте на площадку слева. Вставайте на правый край площадки и прыгайте вверх крутясь. В песке двигайтесь наверх и налево. Вы выберетесь там, где недавно уже проходили. Придется еще раз проделать этот путь, чтобы оказаться перед первой расщелиной, в которую вы спрыгнули. Прыгайте по каменным столбам направо. В третий провал надо спрыгнуть, там внизу еда. Потом поднимайтесь и спрыгивайте в следующую расщелину. Крутитесь – там вертолет. Поднимайтесь и идите направо, но в провалы больше не прыгайте и в песок не погружайтесь – иначе вам придется снова и снова проходить уже пройденный путь. Прыгайте по столбам, и увидите статую с финишным флагом. Поднимайтесь по ступеням и идите направо, пока не увидите вроде бы сплошную стену. Смело прыгайте прямо на нее, и увидите, что за стеной скрывается лестница. Выбравшись из этой стены, идите направо и берите ящик с камнями. Разбейте прыгающий аппарат и идите направо по извилистому ходу, на каждом углу которого стоят мыши. Так вы доберетесь до песчаной площадки. Пройдите по ней, пробирайтесь через песчаную стену, спрыгивайте на песок и погружайтесь в него. Двигайтесь направо и, выйдя в следующей пещере, съешьте гамбургер, который лежит на уступе слева. Затем снова погружайтесь в песок и двигайтесь вниз. Справа вы увидите мышь, которая охраняет графин с уменьшителем. Выпрыгивайте из песка не у пола, а у потолка, чтобы не задеть кувшин. Стреляйте шариком в мышь и идите направо – там есть еще одна мышь. Убейте ее и только потом возвращайтесь, чтобы съесть графин. Быстрее бегите направо, пока вы маленький. Берегитесь буров, которые вылезают из пола. Дойдя до крайней справа стены, вы увидите над собой трубу, вмурованную в стену. Прыгайте и крутитесь – маленький дьявол легко поднимется наверх к выходу из уровня. Добраться сюда можно и по другому пути: с того места, где вы съели гамбургер. Вы не погружаетесь в песок, а идете направо. Перепрыгивайте две горелки и погружайтесь в песок, чтобы выбраться в следующей пещере справа. Там на уступе стоит мышь. Убейте ее и по шахте поднимайтесь наверх. Там слева еще одна мышь. Идите направо до стены. Она не сплошная. Прыгайте повыше, и вы провалитесь в шахту, ведущую на конец уровня. Есть еще третий путь: с того места, где вы съели гамбургер, вы возвращаетесь назад к вроде бы сплошной стене, сквозь которую вы пробирались, и там прыгайте на лестни-

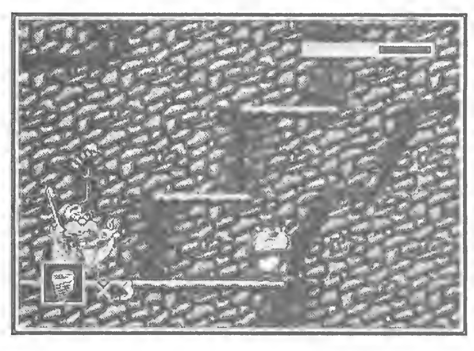


цу. Наверху перепрыгивайте горелку и убивайте мышь. Затем разбивайте вертолет и погружайтесь в песок. Выбирайтесь в следующей справа пещере. Слева на уступе – гамбургер. Съешьте его и идите направо. Прыгайте на уступ сверху. Внимание! Впереди прыгающий аппарат, вертолет и мышь. Разберитесь с ними и, пройдя направо, падайте в шахту, которая приведет к выходу из уровня.



Уровень 7

Здесь от вас потребуются все способности к быстрой ориентации и движению. Начало уровня: дьявол появляется в подземелье рядом с работающей землеройной машиной. Через некоторое время эта машина начнет двигаться направо и, если она нагонит дьявола, ему конец. Поэтому большую часть уровня вам надо двигаться, крутясь. Так быстрее. Двигайтесь направо и погружайтесь в песок. Выскакивайте наверх, запрыгивайте на площадку и два раза прыгайте подальше вправо. Вы окажетесь перед рядом труб, торчащих из земли. Из этих труб высовываются буры. Смело прыгайте прямо на них и, крутясь, мчитесь вперед. Вы потеряете немного здоровья, но надо помнить, что за вами двигается машина и малейшее промедление смерти подобно. А вот следующий ряд труб можно пройти без потерь. Прыгайте на пустые трубы без буров и мгновенно прыгайте дальше. Затем сразу крутитесь и мчитесь вперед – там бомба и мышь, а за мышью одиночные буры. Прыгайте через них и погружайтесь в песок. Выпрыгнув из песка, продолжайте крутиться – там мышь. Потом перепрыгивайте через шипы и прыгайте по лестнице, стараясь не попадать на бомбы. Спрыгивайте вниз – там снова буры, но вы не обращайте на них внимания и, потеряв немного здоровья, мчитесь дальше без остановки. В конце коридора, перед подъемом, стоит мышь. Снесите ее и, поднявшись, прыгайте на площадку справа сверху. Крутитесь – там стоит мышь. Затем перепрыгивайте через песок и в прыжке погружайтесь в песчаную стену. Вывалитесь вы на лестницу, ведущую вниз. Там мышь. Дальше – подъем и наверху тоже мышь. Отсюда прыгайте вниз, стараясь не попасть на шипы. Погружайтесь в песок. Выскочив, продолжайте крутиться – там бомбы. Разбейте их и прыгайте через шипы. Поднимайтесь на обломок скалы и прыгайте вниз – там шипы. Через них прыгайте на транспортер, который движется навстречу. Крутитесь и проскочите через него. С другой стороны транспортера тоже есть шипы. Мчитесь вперед, не останавливаясь, пока не достигнете невысокого уступа с множеством буров, перед которым стоит мышь. Прыгайте на буры и быстро двигайтесь вперед. Затем прыгайте на уступ сверху, где стоит еще одна мышь. Затем погружайтесь в песок. Осторожно – там полно мигающих огней. Двигайтесь прямо, потом вниз,

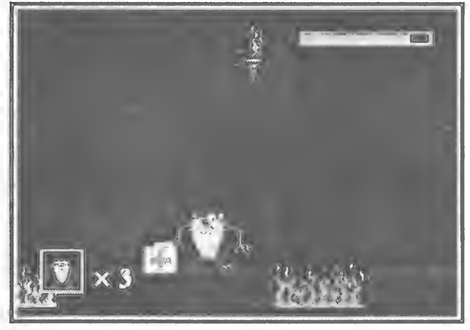


дальше направо, потом вверх, снова направо и опять вниз. Вы должны двигаться, огибая небольшую пещеру, в которой стоит мышь. После этого справа от вас будет вход в пещеру, но вам надо выше, к другому входу. Выпрыгивая, крутитесь – вам надо убить мышь и разбить кувшин с уменьшителем. Затем запрыгивайте на площадку справа, там стоит мышь, а потом подпрыгивайте и погружайтесь в песчаную жилу на потолке. Сразу двигайтесь направо. Вы вывалитесь в пещеру с бомбой. Запрыгивайте направо на площадку и крутитесь, чтобы разбить вертолет. Потом подпрыгивайте и погружайтесь в еще одну песчаную жилу на потолке. В следующей пещере слева выход из уровня.



Уровень 8

Вы падаете в каком-то темном пространстве. Остановитесь на самом большом камне из тех, что летят вам навстречу, и встаньте на его правый край. Дождитесь, пока вражеский звездолет начнет сбрасывать бомбы, потом перейдите на левую сторону камня. Звездолет выпустит струю лазерного огня, выдвинув для этого лучевую установку. Вам надо, крутясь, удариться об эту установку. Корабль замигает. Спрыгивайте с камня и летите до следующего такого же. Повторяйте эти действия четыре раза, и звездолет будет разрушен, а вы попадете на следующий уровень.

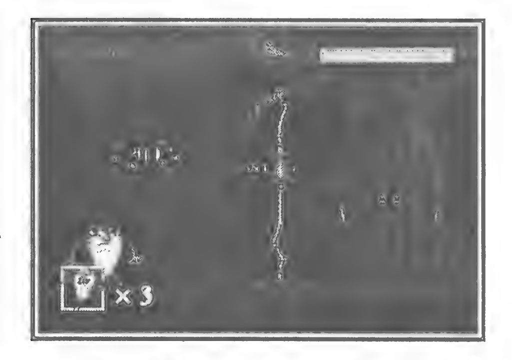


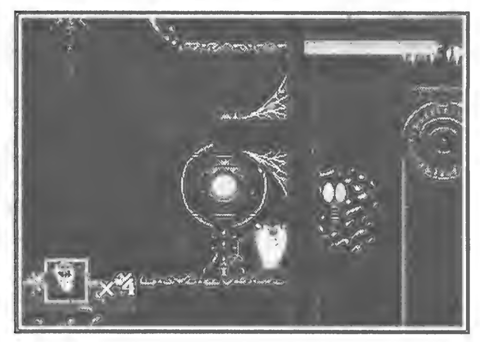
Уровень 9

Вы вырвались, наконец-то, из западни подземелий и попадаете на планету X. Идите направо и крутитесь, разбивая улиток и перепрыгивая шипы. Поднимайтесь по уступам и прыгайте через плавающую мину на площадку, слева вверху. Вы увидите существо, напоминающее рыбу, только плавает оно в воздухе. Прыгайте на эту рыбу, и она перенесет вас на площадку с бомбой. Оказавшись там, погружайтесь в песок и двигайтесь наверх. Постарайтесь не взять бомбу в виде торта и будьте осторожны – сразу за шипами, сверху, периодически опускается механический захват. Миновав его, прыгайте на узкую площадку, за которой плавает мина. Еще раз прыгайте направо, потом вниз и погружайтесь в песок. Вы упадете в пещеру. Идите направо и снова погружайтесь в песок. Вам надо попасть наверх – там, на одном из уступов, есть ящик с камнями. Дальше снова пробирайтесь через песок вниз. На площадке слева будет улитка, а левее механический захват, за которым плавает рыба. Встаньте на самый край спуска и дождитесь момента, когда захват находится сверху, а рыба уже повернулась и уплывает от вас. Только тогда прыгайте. Вы попадете на уступ с бомбой. Идите дальше налево, прыгая по узким площадкам. Слева наверху есть аптечка. Ее можно взять, прыгнув туда

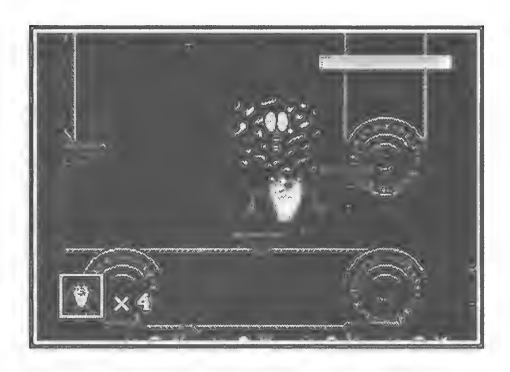


со второго снизу уступа. Опустившись вниз, запрыгивайте на рыбу и двигайтесь направо. Там две улитки и существо, стреляющее огнями. Оно держится за стену. Прыгайте в узкую шахту, ведущую наверх, и, крутясь, поднимайтесь. С правой стороны широкого уступа сидит еще одно такое существо. Оно выстреливает по три огня подряд, а потом делает паузу. Именно в этот момент прыгайте направо и крутясь мчитесь вперед. Вы провалитесь и будете падать вместе с жиденьким водопадом. Это будет не бесконечное падение. Вы будете пролетать одно и то же место: один скат налево, там, где аптечка, и один скат направо, там, где стоит статуя с финишным флагом. Куда вам и надо попасть. Скатывайтесь по спуску налево. В падении начинайте крутиться и биться о стены. Потом на мгновение отпустите кнопку и снова крутитесь. Когда шахта кончится, вас выбросит прямо на площадку со статуей. Остается только поймать этот момент, чтобы снова не упасть в водопад. Если до этого вам потребуется взять аптечку, делайте так: в момент приземления на левый скат крутитесь, поднимаясь до падающей струи водопада, а потом сразу прыгайте налево. Когда вы попадете на уступ со статуей, идите по уступам направо. Выбирайте моменты, когда существа на стенах не стреляют. Затем, разбив улитку, погружайтесь в песок и поднимайтесь. Идите налево, и обнаружите в углу зонтик. Берите его, нажимая кнопку действие, крутитесь, и сможете немного полетать. Вам надо попасть на уступ справа. Там погружайтесь в песок и двигайтесь вниз. В тупике слева – аптечка. С уступа, на котором вы окажетесь, крутясь, двигайтесь налево, и упадете в поток воды, из которого торчат щупальца спрута. Прыгайте через них и забирайтесь на уступ справа. Подождите, пока мина, плавающая сверху, удалится, и забирайтесь выше. Потом сразу запрыгивайте в шахту и поднимайтесь. На самом краю площадки, за шипами, плавает мина. Прыгайте через шипы, когда мина наверху. Потом снова прыгайте и крутитесь, не отпуская кнопку, вправо, тогда вы попадете на площадку со статуей, за которой плавает мина. Пробирайтесь направо и прыгайте на рыбу, потом на узкую площадку, и на другую рыбу. Дождитесь, пока мины поднимутся, и спрыгивайте по уступам направо вниз. Сразу же погружайтесь в песок и, выйдя, берите зонтик. Поднимайтесь на самый верх, уворачиваясь от огней, которыми плюются существа на стенах. Вам надо попасть на левый уступ сверху и погрузиться в песок. С той стороны вас ждет сочный гамбургер. На трех рыбах переправляйтесь налево. Пройдя под захватом, дождитесь, пока мина уплывет наверх, и прыгайте на первую ступеньку. Мина опустится вниз – прыгайте на вторую. Оттуда наверх, направо. Крутитесь – там улитка. Двигайтесь направо, разбивая улиток, и бе-



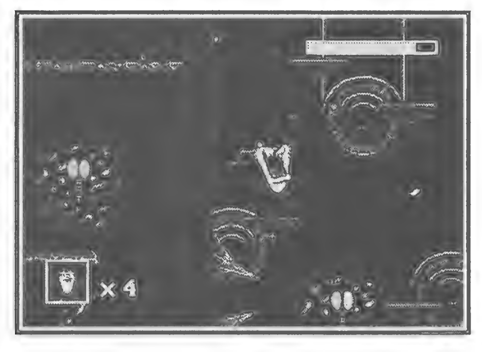


регитесь мин. Перепрыгнув через очередные шипы, вы окажетесь на уступе с круглой бомбой. Не прыгайте вниз. Дождитесь, пока появится рыба. Прыгайте на нее, и она доставит вас к выходу из уровня.



Уровень 10

Прыгайте в водопад и падайте вниз вместе с водой. На первом уступе вас будет ожидать спрут с двумя щупальцами, торчащими из воды. На втором – спрут без щупальцев, на третьем – только два щупальца. Вот тут вам и надо быть готовым. В конце площадки вам надо прыгнуть вправо, одновременно крутясь. Вы попадете на площадку, где сверху опускаются сразу три захвата. Идите направо и падайте в водопад. Летите и скатывайтесь до тех пор, пока не окажетесь на длинном спуске налево. Приготовьтесь, в конце спуска из воды торчит щупальце. Потом вы упадете вниз, и вас понесет по горизонтальной площадке. Впереди одно щупальце и голова спрута. Сразу за ней вам надо, крутясь, прыгать направо, и вы попадете на уступ. Дождитесь, пока мина поднимется наверх, и поднимайтесь по ступеням, затем прыгайте налево на площадку с бомбой. Двигайтесь дальше налево, перепрыгивая плавающую мину. Не обращайте внимания на улитку и не крутитесь, иначе вас сбросит назад, в водопад. Прыгайте на узкую площадку с круглой бомбой, а с нее – направо. Разбейте улитку и погружайтесь в песок. Двигайтесь направо и крутитесь – там еще одна улитка. Возьмите на краю площадки бензин и возвращайтесь к песку. Погрузитесь и двигайтесь наверх, до конца. Перепрыгивайте бомбу и падайте вниз. Сразу крутитесь – вам надо удержаться на правом спуске, чтобы запрыгнуть на площадку справа, по которой ползает улитка. Оттуда идите правее, и увидите статую с флагом. Перепрыгивайте на следующую площадку с улиткой, потом еще ниже – на уступ и спрыгивайте вниз. Фрукты, лежащие слева, не берите. Крутясь, двигайтесь направо – там улитка, и спрыгивайте в водопад. Вас пронесет через площадку со спрутом и двумя щупальцами, а на следующем спуске – направо, крутитесь и прыгайте правее, на уступ, над которым висит захват. Идите направо. Дождитесь, пока улитка на соседней справа площадке отползет в сторону, и только тогда прыгайте. Вам придется потерять немного здоровья, но иначе не пройти. Дальше все просто – прыгайте по колоннам над минами, и доберетесь до выхода.

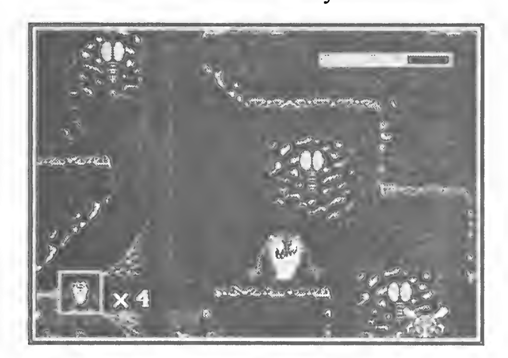


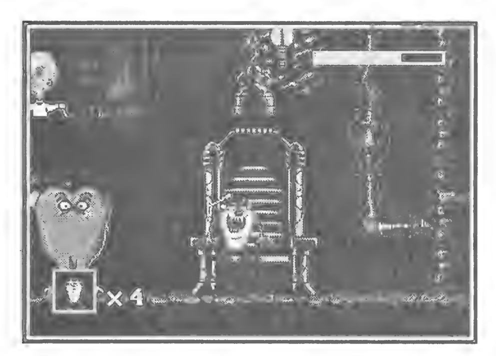
Уровень 11

Слева от вас над шипами плавает мина. Прыгайте на нее и, потратив немного здоровья, попадете на следующую площадку. Слева захват, за которым лежит бомба. Пры-



гайте на захват. Вас отбросит. Снова прыгайте и крутитесь. Затем идите дальше налево, пока захваты подняты. Разбейте улитку и берите в углублении зонтик. Возвращайтесь назад. Крутитесь и поднимайтесь вверх. Слева от вас в стене виден пролом. Направляйтесь к нему, и увидите, что сквозь стену можно пролететь. Опуститесь вниз на площадку, где ползает улитка. Разбейте ее и бомбу, возьмите еду и летите наверх, вдоль левой стены. Уклоняйтесь от огней, которыми плюются существа на стенах. Двигайтесь направо, огибая захват и мину. Держитесь у потолка пещеры, затем вдоль правой стены опускайтесь вниз и, сдвинувшись под скалой направо, снова поднимайтесь. Перемещайтесь налево и вниз, пока не попадете на площадку, где стоит еще один зонтик, ползает улитка, лежат бомба и торт. Съев торт, берите зонтик и поднимайтесь, лавируя вдоль левой стены. Потом смещайтесь правее, пока не увидите проход наверх, в котором есть сразу два существа на стенах. Проскакивайте между ними и поднимайтесь еще выше, вдоль правой стены, пока не упретесь в потолок. Двигайтесь налево и вдоль левой стены опускайтесь вниз, никуда не сворачивая. Вы попадете на площадку, где будет еще один зонтик, улитка и еда. Снова берите зонтик и поднимайтесь вдоль левой стены. Наверху будет захват. Минуйте его и сразу двигайтесь вверх, придерживаясь левой стены. Когда окажетесь на самом верху, двигайтесь направо и опускайтесь вниз. Справа от вас будет работать захват. Летите мимо него и возьмите аптечку. Затем летите налево и вниз – там будет площадка, на которой статуя с флагом. Поднимайтесь вверх, прямо над ней, и дальше двигайтесь налево – там обнаружится еще одна финишная статуя. Подпрыгивайте и погружайтесь в песок. Вы вывалитесь в замкнутой пещере. Встаньте в левый угол. Над вами из потолка выползет гусеница и уйдет в пол. Переместитесь на то место, где она исчезнет. Из правого верхнего угла снова появится гусеница. Она развернется у самого пола пещеры, и в этот момент вам надо крутясь ударить ее по хвосту. Она развернется и уйдет в пол. Возвращайтесь в правый угол. Гусеница появится из левой стены. Пока она крутится в середине пещеры, вам надо, крутясь, промчаться по потолку пещеры и оказаться в левом углу. Всю эту серию движений надо выполнять до тех пор, пока от гусеницы ничего не останется, так как с каждым вашим нападением она теряет одно сочленение. Когда вы победите гусеницу, слева откроется проход – он и будет выходом на следующий уровень.

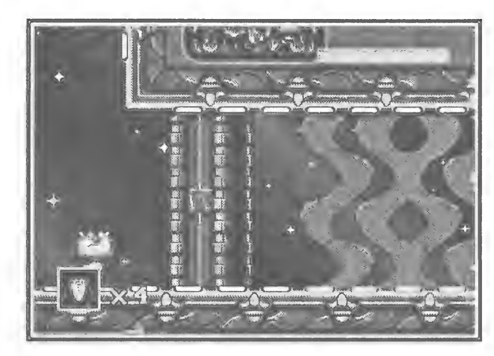




Уровень 12

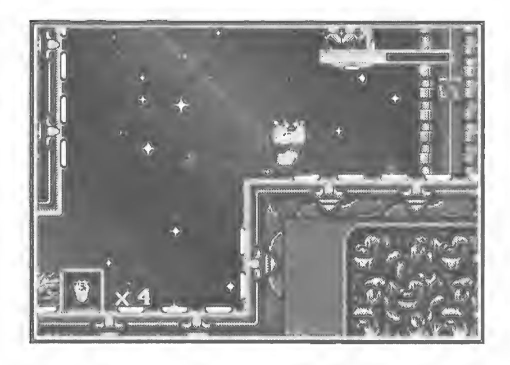
Здесь вам предстоит преодолеть настоящую полосу препятствий. Надо максимально быстро и точно осуществить все прыжки. Прыгать вы можете и по повозкам, и по

коровам, и по осликам, и по быкам. Учитывать надо несколько особенностей: на быке вы можете скакать всего секунду, иначе он успеет хлестнуть хвостом – и здоровья как не бывало. На повозках вообще нельзя задерживаться – из бочек появляются стрелки. На тентах тоже нельзя долго находиться. Помимо всего этого надо помнить, что вас преследуют. По земле – знаменитый роадраннер, а в воздухе – лиса, летящая на реактивном ранце. И, наконец, последнее – вам надо умудриться сберечь здоровье, чтобы не подбирать еду, которая попадается по пути. Потеря времени слишком дорога. А чтобы сберечь здоровье, нельзя падать под копыта. Если все же упали – надо очень быстро запрыгивать назад.

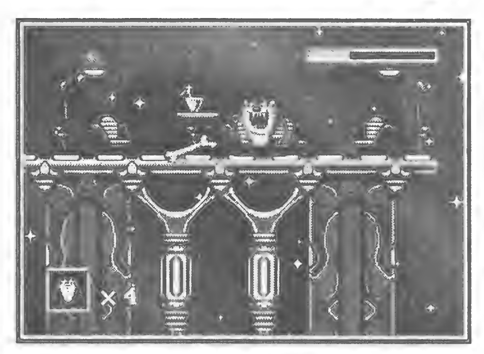


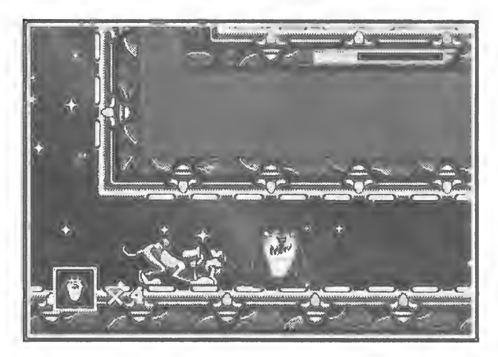
Уровень 13

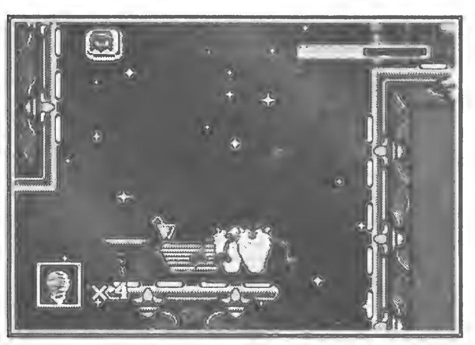
Здесь вы оказываетесь в техасском городке, состоящем из сплошного ряда зданий, населенных охранниками, бандитами и змеями. Из окон на вас сбрасывают наковальни и бомбы. Даже птицы, и те бомбят вас. Тем не менее, пройти уровень будет несложно. Идите направо, не трогая большой кувшин, в нем пчелы. Перепрыгивайте змею и, остановившись напротив двери, нажимайте кнопку ↑. Вы зайдете в помещение. Там, внутри, идите дальше направо и выходите обратно на улицу, нажимая кнопку ↓. Снеся с пути охранника-пеона, идите дальше направо и возьмите бензин. Затем поднимайтесь по лестнице налево и, не разбивая кувшин, дышите на охранников огнем. С птицами надо бороться, подпрыгивая и крутясь одновременно, а можно просто быстро отойти в сторону – попадания не точны. Разобравшись с охраной, заходите в дверь и идите направо – взять жизнь. Возвращайтесь к двери и выходите. Слева, где заканчивается площадка, виднеется край другой – прыгайте туда, потом на ящики, с них – еще выше, а затем туда, где лежит бомба и бродят два охранника. Наверху идите направо. Спускайтесь по лестнице и заходите в дверь. Внутри идите налево и поднимайтесь по внутренней лестнице, которая обозначена крестообразными отверстиями в стене. Затем идите направо и выходите из двери, у которой стоит охранник. Спускайтесь направо по лестнице и крутитесь – впереди три охранника. Доберетесь до бочки, нажмите кнопку ↓, а потом прыжок и спуститесь на лестницу, ведущую налево. Долго возле бочки не задерживайтесь – в ней сидит бандит, которого никак не убить. Спускайтесь налево по лестнице и, пройдя мимо двери, сожгите охранников и бомбы. Возьмите аптечку и идите дальше налево. Спрыгивайте, крутясь, и спускайтесь по другой лестнице направо. Вы опуститесь на землю. Слева лежит еще одна аптечка. Возьмите ее, если надо, и идите направо, перепрыгивая через кувшины.











Убейте охранника и поднимайтесь по лестнице с широкими ступенями. Наверху будет стоять бочка с бандитом. Подпрыгивайте вверх над этой бочкой, крутясь, и вы поднимитесь на площадку, где у двери стоит охранник. Убейте его и заходите внутрь. Двигайтесь направо и выходите из двери. Тут вас ждет еще один охранник. Спрыгивайте вниз и идите налево. Прыгайте вниз и крутитесь – там охрана. Спускайтесь по лестнице направо. По земле бегает усатый бандит с двумя пистолетами. Не пытайтесь с ним бороться – бесполезно. Просто прыгайте подальше направо – там лестница, а наверху бочка. Не доходя до бочки, подпрыгивайте, крутясь, и поднимитесь между стен наверх. Вам надо попасть на правую сторону, а не туда, где стоит охранник. Поэтому когда будете прыгать и крутиться, надо прыгать вверх и направо. Дальше идите направо и около бочки снова прыгайте вверх, крутясь, чтобы подняться. Наверху охранник и бомба, поэтому, скорее всего, вам придется прыгать не один раз. Когда окажетесь наверху – загляните на уступ слева – там есть бензин. Взяв его, прыгайте направо и крутитесь, там два охранника. Затем жмите кнопку ↓ и прыжок – вам надо опуститься на землю. Идите направо и заходите в дверь. Встаньте в правом окне за дверью и прыгайте, крутясь. Вы подниметесь наверх внутри здания и окажетесь перед дверью. Выходите и спускайтесь по лестнице направо. Сожгите охранников, но не трогайте два кувшина. Идите направо и запрыгивайте на ящики, с них – на узкую площадку, на которой стоит охранник. Оттуда – вниз. Рядом с круглой бомбой и кувшином жмите кнопку ↓ и прыжок одновременно и опуститесь на один этаж ниже. Идите направо, мимо двери, и по ящикам поднимайтесь к охраннику. Дальше карабкайтесь по ящикам и наверху идите направо, сжигая охрану. Около бочки с бандитом опускайтесь вниз, затем еще ниже. За кувшином слева будет лежать жизнь. Возьмите ее и идите направо. Около бочки подпрыгивайте, крутясь, и поднимайтесь вверх, между стен. С площадки наверху спрыгивайте направо, крутясь – там охрана. Затем берите бензин и опускайтесь вниз на два этажа. На каждом вас будет ждать по охраннику. Затем входите в дверь и идите налево через открытую галерею. Спускайтесь по лестнице внутри здания и выходите на улицу. Идите



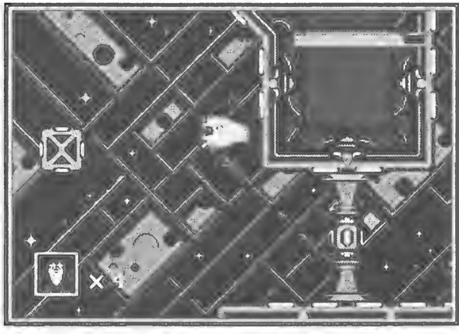
налево и поднимайтесь по лестнице на площадку, по которой носится усатый бандит. Перепрыгивайте через него и спускайтесь справа по лестнице. Указатели на стенах приведут вас к табличке выхода.

Уровень 14



Очередной босс уровня – бык, а вы, соответственно, – торреро. Вам надо мчаться впереди быка до самой ограды и в последний момент подпрыгнуть. Бык врежется в столб, и над его головой появятся звездочки. Тотчас неситесь в центр арены и, как только появятся рога несущегося на вас быка, крутясь, убегайте к противоположной стене. В последний момент опять прыгайте. Повторить действия надо семь раз и бык издохнет, а вы, таким образом, перейдете на следующий уровень.

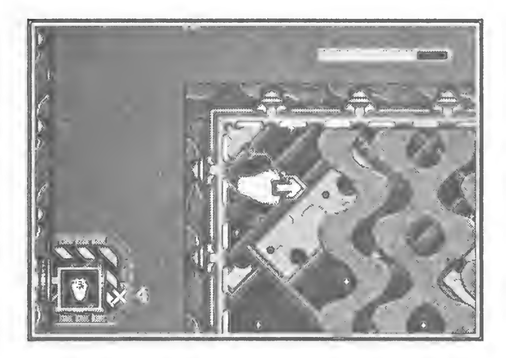
Уровень 15

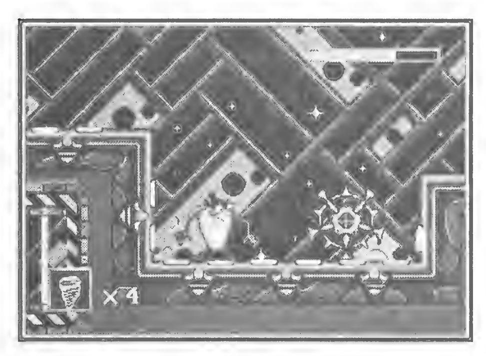


Вы попадаете в замок. Идите направо, крутясь. На полу лежит глаз, и его надо растоптать. Дальше в ямах шипы, а над ямами летают злые осы. Дождитесь, пока оса опустится к самым шипам, и тогда прыгайте через нее. Вам надо перепрыгнуть через трех ос. За ними на полу катается глаз. Крутитесь. Потом возьмите бензин – без него вам дальше не пройти. Прыгайте на выступ на стене и смотрите в левый угол – там следующий выступ, но над ним летает оса. Дождитесь, пока она улетит наверх, прыгайте, а потом сразу же прыгайте на выступ справа и выше. Когда оса опустится, прыгайте на выступ слева на том же уровне и так далее – пока не окажетесь на лестнице. Там прыгает глаз, сожгите его и возьмите еду. Поднимайтесь по лестнице направо. На площадке, где прыгает еще один глаз, слева есть рубильник, который можно включить, используя кнопку «действие». Ворота справа откроются. Идите через них. На полу катаются глаза, и сверху падает огонь. Пройдите через ворота и поднимайтесь по лестнице направо – там еще один рубильник. На этой лестнице появятся летающие глаза. Крутитесь. Нажмите рубильник и спускайтесь. У первой ступени лестницы нажмите кнопку ↓ и прыжок. Спускайтесь по лестнице еще ниже, влево. Задержитесь в воротах. Впереди есть рыцарь, который скачет на драконе туда-сюда. Его уничтожить нельзя, поэтому дождитесь момента, когда он скачет на вас, и перепрыгивайте его, а потом быстро убегайте, но помните, вам надо вовремя остановиться, когда галерея закончится. Впереди есть пища, а дальше – огонь. С верхней ступеньки лестницы, ведущей дальше налево, сильно прыгайте, и огонь вам будет не опасен. Внизу съешьте гамбургер и возьмите камни. Идите направо. Над ямой с шипами есть выдвигающиеся уступы, по которым вам придется прыгать. Когда попадете на второй уступ, не торопитесь – он не задвигается.



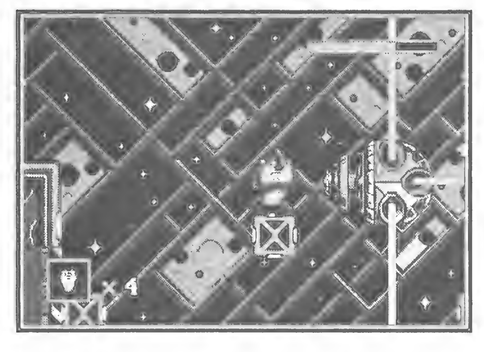
Дождитесь такого положения, когда оса двигается вниз, а уступ справа начинает выдвигаться, и тогда прыгайте вперед, а потом еще раз, чтобы оказаться у ворот. Идите направо на лестницу и поднимайтесь. Перед вами будет выдвигаться еще один уступ. Прыгайте на него. А потом сразу же дальше, и крутитесь, чтобы растоптать глаз. Снова поднимайтесь по лестнице и теперь уже без опаски перепрыгивайте к воротам. Приготовьтесь, вам придется проделать сложное упражнение. Из стены над вами будут поочередно выдвигаться три уступа. Точность прыжков должна быть максимальной: одна секунда – один прыжок, потому что если вы упадете, внизу будет поджидать здоровенный охранник с топорами, которого невозможно уничтожить. Оказавшись наверху, идите налево, возьмите бензин и нажмите рубильник, предварительно уничтожив прыгающий глаз. Спрыгивайте вниз и убегайте налево, снова прыгая. Затем идите направо и прыгайте через ямы с шипами, в которые падает огонь. Над ними будут ворота, пройдя через которые, вы возьмете аптечку. Проходите через еще одни ворота, и увидите статую с финишным флагом. Вот тут-то вам придется попрыгать. Запрыгивайте на первый уступ и наблюдайте за тем, как движется оса и уступ справа. Когда оса начнет опускаться, а уступ только выдвинется – прыгайте на него и сразу же – на следующий. Дальше вам придется проделать то же самое. Не надо торопиться. На следующем неподвижном уступе задержитесь. Прямо над вами будет виден еще один неподвижный уступ. Вам – туда. Прыгайте на выдвигающийся уступ справа сверху, а с него налево наверх. Дальше прыгайте снова налево наверх, на выдвигающийся уступ, и еще левее и выше. Теперь за осой слева и ниже – следующая цель. Сожгите осу и прыгайте на выдвигающийся уступ слева и сразу дальше. Слева от вас будет площадка с катающимся глазом. Когда он укатится – прыгайте и крутитесь. Запрыгивайте на два уступа над площадкой и прыгайте налево, на широкую площадку. Слева от вас останутся прыгающий глаз и коробка с камнями. Проберитесь между падающими огнями. За ними будет рубильник. Нажмите его и возвращайтесь на площадку, где катался глаз. Отсюда вам надо по уступам перебраться направо, туда, где вы недавно поднимались. Остановитесь на неподвижном уступе и приготовьтесь. Справа и сверху от вас будут два выдвигающихся уступа. Не торопитесь и, внимательно изучив их движения, прыгайте туда, когда нижний уступ уже выдвинулся, а верхний только собирается это сделать. В самый последний момент, когда первый уступ уже задвигается, прыгайте с него, а потом сразу же дальше – направо, к воротам. Идите направо и берегитесь падающего огня и катающихся глаз. Пройдите направо через ворота и, перед первой ступень-



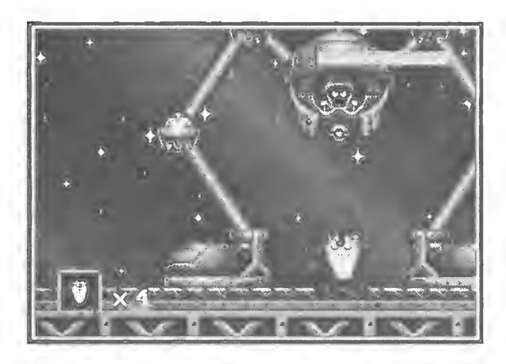


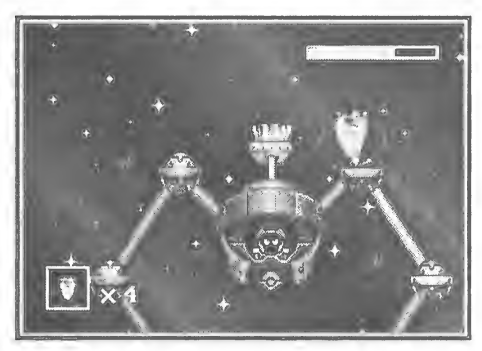
кой лестницы, ведущей наверх, нажимайте кнопку ↓ и прыжок. Спускайтесь налево и перепрыгивайте через рыцаря. Слева на колонне найдется рубильник. Включите его и идите направо до конца площадки, но не прыгайте, а просто падайте с края. Вы должны попасть прямо на уступ. Слева от вас будет падающий огонь, за ним еще два. Прыгайте прямо по ним, и доберетесь до площадки с воротами, через которые выйдете с этого уровня.

Уровень 16



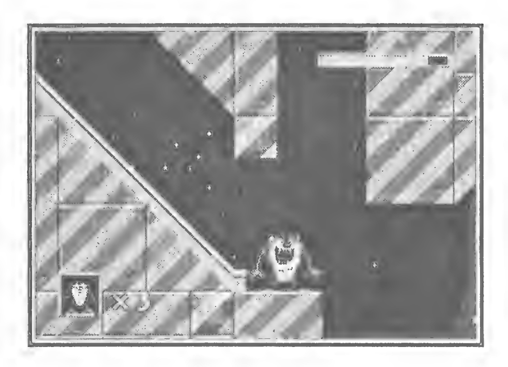
Вы очутились внутри замка, по стенам которого только что с таким упорством карабкались. Но что ждет вас впереди! Идите направо и перепрыгивайте через рыцаря. Спускайтесь по лестнице, дождавшись, пока рыцарь внизу отойдет налево. Берите бензин, сожгите рыцаря и осу слева. Идите по лестнице вниз и сожгите еще одну осу. Внизу будет палач, кидающий топоры. Выждите, пока очередной топор пролетит, и, спрыгнув с предпоследней ступеньки на пол, крутясь, неситесь направо, но недалеко. У двери остановитесь. Нажмите кнопку ↑, и войдете в потайной ход. Идите по нему направо. Выйдя, сожгите рыцаря и поднимайтесь по лестнице направо. На второй ступеньке остановитесь и дождитесь, пока оса отлетит влево, а топоры, болтающиеся на цепях, отклонятся вправо. Потом запрыгивайте на самый край площадки и сжигайте осу. Когда топоры снова отклонятся вправо, пронеситесь под ними, крутясь. Подкрепитесь в правом углу. Над вами будет летать оса. Когда она справа – прыгайте наверх, крутясь, и поднимайтесь по шахте. Идите налево. Остановитесь перед ямами, в которых горит огонь, и сожгите прыгающие глаза. Прыгайте налево, через ямы, потом сожгите рыцаря и в углу прыгайте вверх в шахту, крутясь, чтобы подняться. Наверху есть еще один рыцарь. Сожгите его и заходите в дверь тайного хода. Когда вы выйдите из него, увидите еще одного рыцаря. Сожгите его и идите дальше направо. Над ступеньками лестницы, ведущей вниз, прыгают глаза, крутясь, разбейте их и спускайтесь. На дверь не обращайте внимания, идите дальше направо, но только тогда, когда оса над лестницей поднимется до потолка. Спускайтесь по лестнице до факела. Над вами в этот мо-

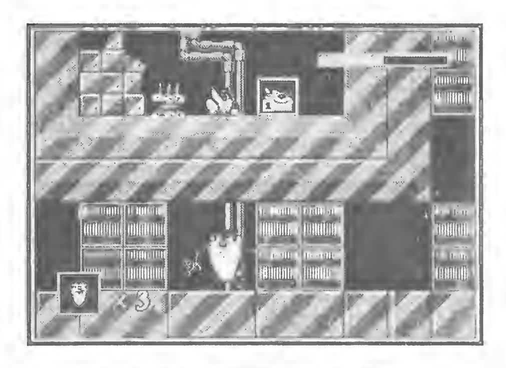


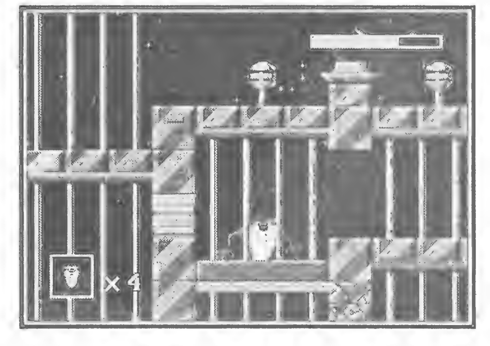




мент будет летать оса под потолком. Пусть она улетит как можно левее, тогда прыгайте, но не вниз, а налево – там есть бензин. Возьмите его и спускайтесь ниже. Крутясь, уничтожьте глаз и сожгите осу. Идите налево, остерегайтесь еще одной осы, но не жгите ее. Спрыгивайте и подходите к краю ямы с огнем. Быстро жгите рыцаря и глаз, перепрыгивайте яму и берите аптечку. Возвращайтесь к лестнице, но проходите мимо, и сожгите рыцаря. Вы очутитесь перед винтовой лестницей. Подниматься надо так: стойте у того места, где начинается путь наверх, и, крутясь, двигайтесь направо. Когда поднимитесь – увидите статую с флагом. Идите направо и перепрыгивайте через рыцаря. Падайте с лестницы вниз и крутитесь – там прыгающий глаз. Затем, сторонясь осы, падайте еще раз вниз, и окажетесь на колонне, вокруг которой горит огонь. Прыгайте направо, через яму с огнем, потом еще раз. Глаза, прыгающие здесь, можно не трогать. Идите дальше направо. Сжигайте рыцаря и поднимайтесь по винтовой лестнице. Встаньте у закрытой двери и осмотритесь. Слева, на уступе, лежит еда, но над ней вьется оса. Справа ходит рыцарь. Сожгите его или перепрыгните и в правом углу прыгайте, крутясь, там шахта. Когда поднимитесь, быстро отходите от края, иначе оса сбросит вас вниз. Потом идите налево и подкрепитесь фруктами, которые лежат на уступе. Затем прыгайте вниз, в шахту. Пробегайте под топором, когда он отклонится влево. Не бойтесь крутиться – на полу катается глаз, и он не даст вам упасть в огонь. Подождите, пока оса поднимется, и запрыгивайте направо. Дальше прыгайте через ямы с огнем, пока не попадете на площадку с рыцарем. Откройте дверь и идите направо. Возьмите бензин и подкрепитесь гамбургером. Справа, в потайном ходе, будет лестница. Поднимайтесь, выходите из двери. Сожгите рыцаря и, подойдя к левому краю площадки, прыгайте на уступ слева вверху. Сожгите ос, пробираясь по тоннелю, и скоро увидите еще одну статую с флагом. Прыгайте через ямы с огнем дальше налево и сожгите рыцаря с осой. Возьмите в углу бензин и спускайтесь по винтовой лестнице. Делается это просто: встаньте, не доходя двери, крутитесь и двигайтесь налево. Внизу неситесь налево и запрыгивайте на уступ с бомбой.



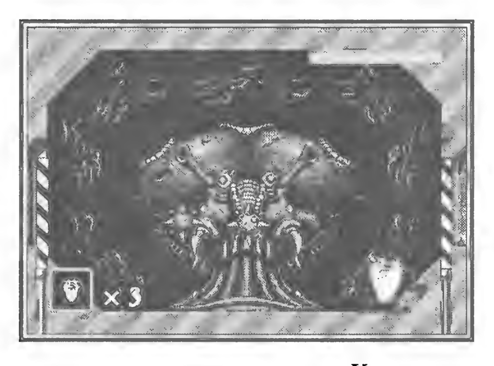




✦✦✦

Потом сожгите осу и прыгайте на следующий уступ справа, потом еще выше, на уступ слева, где лежит бомба. Оттуда дальше налево, к двери. Прыгайте через ямы с огнем и сожгите рыцаря. Затем спускайтесь по винтовой лестнице и идите направо. Сожгите рыцаря и, прыгая с уступа на уступ, поднимайтесь наверх. Сожгите еще одну осу. Стоя на предпоследнем уступе, вы увидите сверху выход, но будьте осторожны – там летает оса, которую не видно. Прыгайте, и вам должно повезти, потому что вы добрались до выхода.

Уровень 17

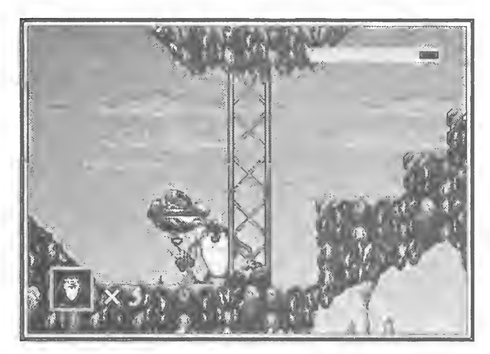


Теперь вы будете путешествовать по подземельям того же замка. Идите направо и перепрыгивайте через двоих рыцарей. Спускайтесь по ступеням, перепрыгивайте еще одного рыцаря и двигайтесь направо. Перепрыгивайте ямы, заполненные зеленой жижей. Осторожнее – на площадках между ямами тоже есть рыцари. Вы доберетесь до подъемника, который будет справа от вас. Прыгайте на платформу, идущую вниз, и, когда она приблизится к нижнему колесу, идите направо. Вы упадете на платформу другого эскалатора, движущегося горизонтально. Когда доедете до правого колеса, перепрыгивайте на платформу эскалатора, идущую наверх. Около колеса наверху прыгайте на площадку закрытой двери и крутитесь – там катается глаз. Идите направо и падайте на нижнюю площадку под вами. Берите ящик с камнями и не трогайте глаз, иначе вас сбросит в самый низ. Потеряв немного здоровья, падайте на площадку, расположенную еще ниже. Там разбейте камнем рыцаря и подкрепитесь. Потом падайте еще раз, когда очередная платформа, идущая вниз, скроется из глаз, тогда вы попадете на одинокую платформу, вращающуюся на колесе. Если этого не получилось и вы все-таки упали в жижу, запрыгивайте на платформу правого колеса. А с нее уже перебирайтесь на левое. Оттуда вам надо попасть на площадку слева. Идите дальше налево, и увидите разрядники, под которыми катается глаз. Выждите, пока молния будет бить между двумя верхними разрядниками, и, крутясь, двигайтесь налево. Потом прыгайте и идите дальше. Ос можно не трогать. Просто проходите под ними. Следующие разрядники надо проходить несколько иначе. Не опускайтесь на саму площадку, по которой катается глаз. Стойте чуть выше и, когда молния будет бить между верхними разрядниками, крутясь, неситесь вперед. Следующую осу тоже можно не трогать. Опуститесь на одну ступеньку, и вы увидите эскалатор, движущийся горизонтально. Встаньте не на край ступеньки, а наоборот, к ее началу, и прыгайте, когда увидите платформу у самого колеса. Дальше налево вам имеет смысл перемещаться, только если туго со здоровьем – там, на уступе, гамбургер. Если же все нормально, то



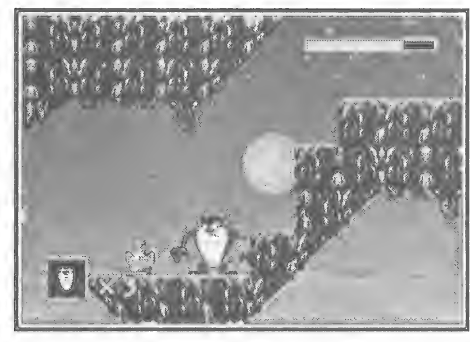
прыгайте на платформы, движущиеся так же горизонтально над вами. Возьмите бензин на уступе и поднимайтесь по платформам эскалаторов выше. На последнем горизонтальном эскалаторе остановитесь. На площадку справа прыгать не надо. Теперь вам надо попасть на одну из платформ вертикального эскалатора, который находится слева. Но спешить тут не надо. Обратите внимание, что, как только вы попадете на платформу вертикального эскалатора, вам надо сразу же спрыгнуть налево на площадку. А там есть труба, которая время от времени выпускает пар, который неизбежно сбросит вас вниз. Поэтому вам надо прыгать только когда труба уже выпустила пар, а платформа эскалатора находится чуть ниже площадки, на которую вам надо попасть. Когда вы все это проделаете, идите налево и запрыгивайте на площадку слева сверху — там есть бензин. Затем возвращайтесь и спускайтесь на уступ слева внизу. Теперь вам предстоит спуститься вниз по уступам, но не прыгая, а просто сваливаясь с них. На втором уступе справа есть рыцарь. В результате вы окажетесь на площадке рядом с ямой, заполненной жижей. Справа от вас будет летать оса. Спускайтесь на одну ступеньку вправо и сожгите насекомое. Идите дальше направо, и увидите разрядники. Они работают по очереди с паузой. Так что пройти их легко. Поднимайтесь по лестнице направо к еще одному разряднику и так далее. Идите направо, пока не увидите статую с флагом. Отсюда прыгайте налево, на площадку, по которой катается глаз. Потом дальше налево. Подкрепитесь гамбургером и теперь прыгайте направо, крутясь, но не сильно, чтобы не разбить кувшин с увеличителем. Выпейте его и идите направо. Падайте вниз, идите дальше направо и поднимайтесь по лестнице. Перед последней ступенькой дождитесь, пока действие увеличителя закончится, и запрыгивайте направо. Сожгите осу. Подойдите к правому краю площадки и прыгайте на платформу, вращающуюся на колесе. С нее — дальше направо, на площадку. Оттуда снова на такую же платформу и опять на площадку. Справа от вас будет вертикальный эскалатор, а над вами — горизонтальный. Вам надо попасть наверх. Прыгайте сначала на платформу вертикального эскалатора, после того как трубы справа выпустят пар, и сразу же прыгайте вверх налево, на платформу горизонтального эскалатора. Аптечку на уступе справа лучше не брать. Прыгайте с эскалатора налево, и увидите вторую статую с флагом. Поднимайтесь по лестнице и проходите через три уже знакомых разрядника. Затем, в левом углу, подпрыгивайтя и крутясь, поднимайтесь по шахте наверх. Сожгите рыцаря и идите направо. Прыгайте через яму с жижей, сжигайте глаз и прыгайте на платформу эскалатора. С нее — на следующую. Оттуда на платформу на ко-





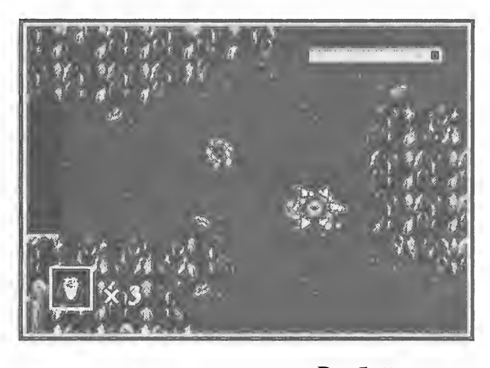
лесе. Теперь ваш путь лежит наверх по таким вот платформам на колесах. Имейте терпение, и все получится. Попав на самое верхнее колесо, сожгите осу и прыгайте налево на площадку. Идите все время налево, сжигая глаза и ос, пока не найдете табличку с надписью выхода.

Уровень 18



Вы по-прежнему в подземельях. Идите направо, и окажетесь в зале с двумя креслами. Здесь вам будет противостоять существо в виде сердца. Идите в правый угол помещения и просто прыгайте на месте. Сердце тоже будет прыгать. Когда оно запыхается и остановится передохнуть, прыгайте, крутясь, и бейтесь о стену так, чтобы, отлетев, попасть по сердцу. Эту операцию вам надо проделать четыре раза и тогда противник усядется в одно из кресел. Неситесь ко второму и, запрыгнув на него, включайте рычаг. Ваше сознание переместится в это существо. Теперь заставьте сердце прыгать так, чтобы разбить разрядник, который висит под потолком. Оператор убежит, пробив в стене свой трафарет. Заставьте сердце забраться в кресло и жмите рычаг. Сознание вернется в тело дьявола. Идите направо – там откроется тоннель. Это и есть выход.

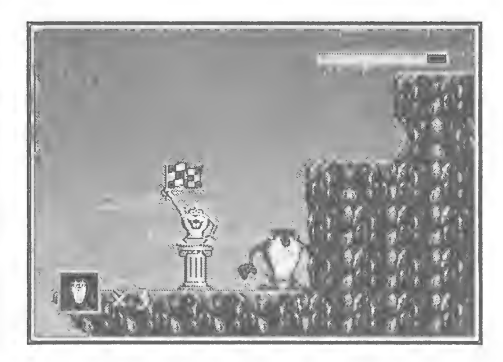
Уровень 19

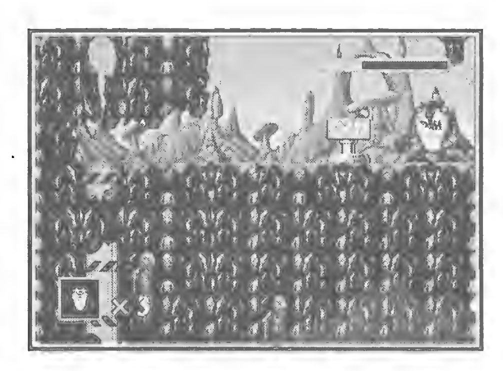


Вы попадаете в дом некоего Марвина. Идите направо и перепрыгивайте робота с шипами. Потом подпрыгивайте, крутясь, и разбивайте летающего робота. Запрыгивайте на кубик-лифт и поднимайтесь наверх вдоль правой стены. На уступе с бомбой пересаживайтесь на другой кубик, летающий горизонтально, и в помещении, куда он вас доставит, возьмите коробку с камнями. Возвращайтесь на уступ с бомбой и идите направо. Прыгайте через шахту, ведущую вниз на уступ, потом выше – там есть еда. Спускайтесь в шахту и идите налево, спрыгнув вниз. Разбейте двух летающих роботов и спрыгивайте еще ниже и налево. Затем сразу крутитесь и двигайтесь направо – там два робота. Идите направо и, перепрыгнув робота с шипами, запрыгивайте на уступ. Над вами будут два летающих робота и лифт. Разбейте роботов и поднимайтесь. Направо идти не надо. Наверху выпейте увеличитель из кувшина и быстро идите направо. Падайте, поднимайтесь на лифте, стремясь уйти как можно дальше направо, пока не окончилось действие увеличителя. Вы должны успеть дойти до зала, в центре которого в воздухе висит кубик, на котором сидит робот с шипами. Идите до правой стены и поднимайтесь наверх. Перепрыгивайте бомбу и робота. Потом вставайте на правый край площадки и прыгайте, крутясь, направо и вверх. Вы попадете на площадку, где лежит кость. Возьмите ее, нажав кнопку «действие», и идите направо.



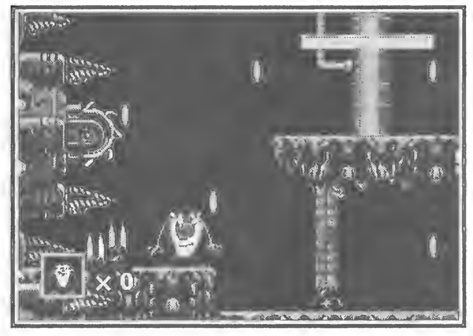
Падайте и в узком коридоре отдайте кость собаке. Она пропустит вас дальше. Идите направо. Запрыгивайте на следующую площадку и падайте в шахту. Стены помещения начнут сжиматься. Прыгайте и крутитесь. Когда стены начнут сходиться, вы подниметесь. Поднимайтесь еще выше и идите налево. Затем на лифте поднимайтесь на площадку с роботом. Разбейте летающего робота и идите налево. В коридоре разбейте еще одного робота и дождитесь, пора робот с шипами освободит вам дорогу. Прыгайте через него, идите налево и спускайтесь на лифте. Прыгайте на узкий выступ на левой стене, а с него прямо в стену чуть выше – там есть проход в комнату, где лежит аптечка. Спрыгивайте оттуда вниз и идите направо. В узком коридоре, перед роботом с шипами, в потолке есть ниша. Прыгайте и крутитесь. Бейтесь в нише о стены до тех пор, пока робот не уедет. Идите дальше направо и падайте, крутясь. Вам надо разбить еще одного робота. Идите направо, и увидите статую с флагом. От нее продолжайте идти направо. Подкрепитесь гамбургером и идите дальше. Вы войдете в помещение с окном, за которым видна аппаратура. Постойте там, и через некоторое время экран замигает. Ваш компьютер вовсе не испортился – так задумано. Выходите налево, и увидите, что вы раздвоились. Встаньте у того кубика, который висит ниже всех. Ваш двойник встанет за вами. Прыгайте на месте, и окажетесь на плечах двойника. Он тотчас подпрыгнет, а вы прыгайте уже с его плеч на кубик, с него – налево, на другой, а оттуда левее, на площадку. Прыгайте вниз налево и крутитесь. У выхода из коридора вас будут ждать два робота. Подпрыгивайте, крутясь, и на лифте поднимайтесь на площадку, где стоят кресла. Сразу за ними вы провалитесь в мусорную шахту. Пролетев немного, начинайте крутиться. Время от времени отпускайте кнопку. Так вы сможете попасть в секретное помещение, где лежит жизнь. Выйдя оттуда, снова крутитесь, и попадете на площадку. Если же провалитесь дальше, то крутитесь, когда стены начнут сжиматься, и выскочите на ту же площадку. Идите направо и опускайтесь на лифте. На ходу перейдите на другой лифт, а с него перепрыгивайте на кубик, движущийся горизонтально. С этого кубика перепрыгивайте на тот, что движется по диагонали, и доберетесь до площадки с диваном и столиком. Оттуда прыгайте направо, на кубик, и он перенесет вас дальше, но, спрыгивая с него, крутитесь – там робот. Идите дальше направо, перепрыгивая через мины. Поднимайтесь на лифте, и очутитесь перед раздваивателем. Заходите в него. После того как процесс раздвоения закончится, спускайтесь по лестнице направо и подходите к лифту. Запрыгивайте на него, и двойник последует за вами. Затем подпрыгивайте, стоя на



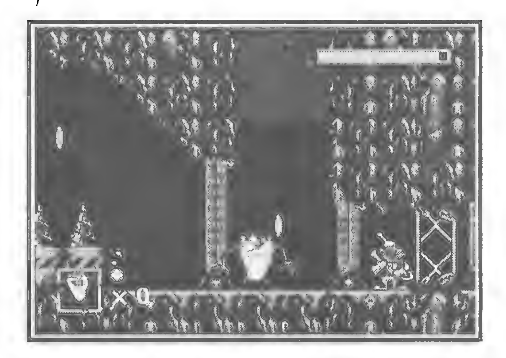


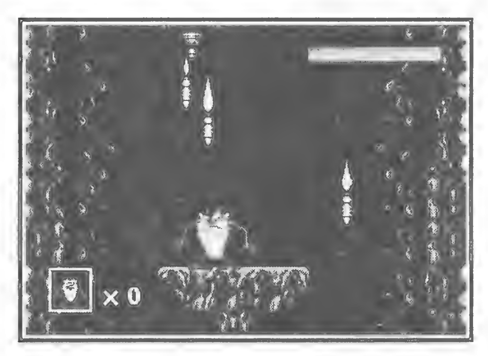
плечах двойника, и он спрыгнет на площадку с диваном и столиком. Прыгайте на правый край площадки, затем на плечи двойника, потом подпрыгивайте и, когда двойник прыгнет, с него прыгайте на площадку справа. В помещении подкрепитесь и идите направо. Спрыгивайте с лестницы, разбудите собаку и запрыгивайте обратно. Потом перепрыгивайте собаку и, крутясь, неситесь направо. Запрыгивайте на площадку и ешьте табличку с надписью «выход».

Уровень 20



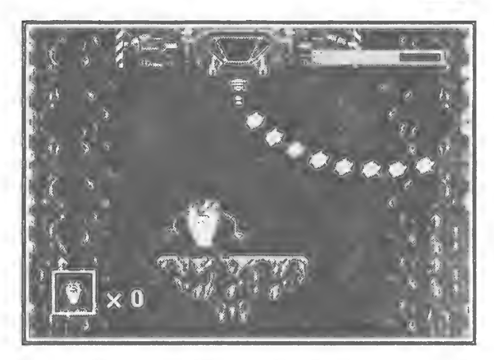
Здесь вы научитесь, как заправский космонавт, хождению по стенам и потолкам. Одно замечание – в описании понятия «направо», «налево», «вверх», «вниз» всегда употребляются в их стандартном значении, то есть так, как может применять их игрок к самому себе. Идите направо. Остановитесь на краю площадки. Под вами – лазер. Прыгайте направо и крутитесь. Затем таким же образом перебирайтесь через следующее препятствие. Разбейте летающего робота, но будьте внимательны – прыгать направо не рекомендуется, на потолке тоже лазер. Запрыгивайте на лифт и на ходу перебирайтесь на другой. Встаньте на правый край лифта и, когда увидите сверху стрелку, прыгайте. Оказавшись на потолке, идите направо, туда, куда указывает стрелка. Остановитесь на краю площадки и прыгайте прямо на стрелку. Вас развернет боком, и вы приземлитесь на правую стену как на пол. Идите вниз, и тогда вы упадете направо. Крутитесь и жмите кнопку ↑. Описав почти полный круг по стенам и потолку, вы доберетесь до стрелки, указывающей направо. Подпрыгните на ней. Вас перевернет, и вы будете стоять на правой стене. Крутитесь и двигайтесь вниз, потом налево. Разбейте летающего робота и, крутясь, двигайтесь налево, пока не доберетесь до стрелки, указывающей направо. Подпрыгните на ней, и вас перебросит на правую стену. Снова, крутясь, неситесь наверх, пока не окажетесь на потолке. Под вами будут висеть кубики. Идите направо, до стрелки ↓. Вы упадете, и пол снова станет полом. Перепрыгивайте через стрелку, указывающую наверх, и спрыгивая вниз, крутитесь – там вас ожидает новый враг – лазерное колесо.

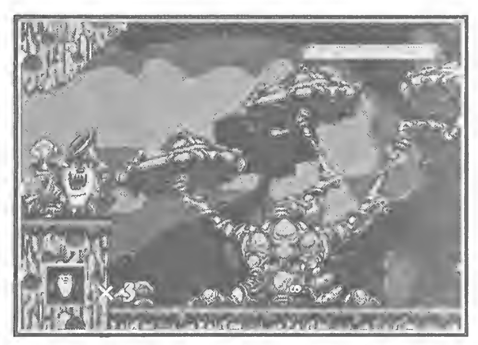


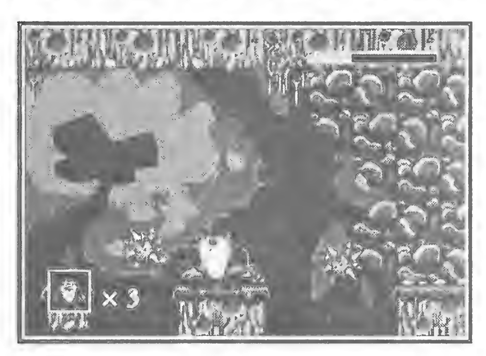




Крутясь, разбейте его. Идите направо и разбейте робота. Падайте в шахту. Крутясь, двигайтесь налево, разбейте робота и снова падайте вниз. Спрыгивайте на кубик у стены и с него – на другой, который двигается по горизонтали. Вы увидите лазерную установку. Крутитесь и бейтесь о нее. Вас сбросит. Снова запрыгивайте на кубик и повторите удар. Установка разрушится. Это и есть ваша цель – разрушить все установки. Спрыгивайте на пол и идите направо, но в шахту не падайте. Прыгайте правее и крутитесь. Вас развернет на стрелках, и вы вернетесь в зал, где только что разрушили установку. Идите наверх, пока не упретесь. Подпрыгивайте и крутитесь. Ударяйтесь о стены, и вас выбросит наверх. Двигайтесь вправо, и доберетесь до места, где уже были. Две стрелки рядом: одна указывает вниз, другая – наверх. Стоя на потолке, перепрыгивайте через стрелку, указывающую вниз, и идите налево, до другой такой же стрелки. Там переворачивайтесь и продолжайте идти налево. Перепрыгивайте робота с шипами и, крутясь, неситесь налево. Там вы разобьете еще одного робота. Потом спрыгивайте вниз и снова крутитесь – еще один робот. Идите направо и падайте. Вы добрались до еще одной установки. Запрыгивайте на кубик, движущийся по вертикали, и разбивайте ее. Спрыгивайте на пол и двигайтесь направо, крутясь. Затем падайте. Вы пролетите мимо дивана и кресел со столиком и приземлитесь на правую стену. Двигайтесь наверх, и упадете на потолок. Вы на знакомом месте, где есть две стрелки, на полу и потолке. Возвращайтесь в нормальное состояние, чтобы пол был полом, перепрыгивайте стрелку, указывающую наверх, и идите направо. Падайте в шахту, затем в другую, что немного левее, и попадете в зал, где вы уже разрушили установку. Из зала идите направо и падайте в шахту. Теперь вам надо запрыгнуть на кубик, двигающийся по диагонали, а с него – в коридор слева. Идите налево и осторожно падайте. Попадете прямо на два кубика. Слева от вас будет работающая установка. Разбивать ее надо, прыгая с третьего по счету от пола кубика. Когда разобьете установку, запрыгивайте на второй от пола кубик . Справа от вас будут четыре стрелки, указывающие вниз. Прыгайте на две

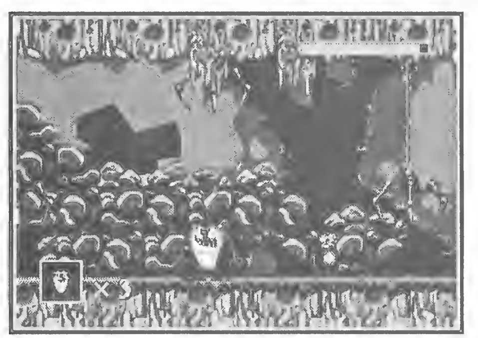


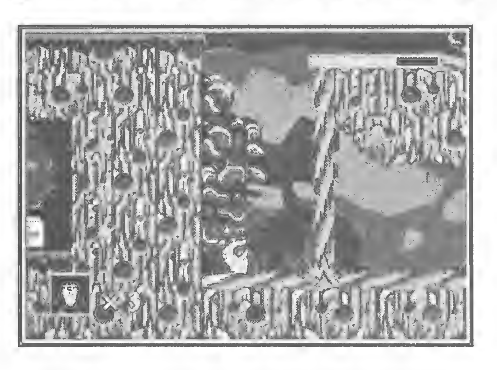




нижних и крутитесь, тогда вы попадете в секретный коридор. Идите по нему направо до упора, потом прыгайте и крутитесь. По шахте вы доберетесь до последней установки. Выскочив из шахты, идите налево к стрелке, указывающей наверх. Падайте на потолок и используйте стрелку, указывающую вниз. Когда пол снова станет полом, справа от вас будет виден кубик. Запрыгивайте на него и разбивайте установку, повторяя описанные действия. Когда разобьете, снова падайте на потолок, переворачивайтесь и идите налево. Перепрыгивайте шахту и идите дальше налево. Вы доберетесь до двойных стрелок на полу и потолке. Идите дальше налево. Вы упадете на площадку, где стоит диван, кресло, лампа и столик. Теперь идите направо и падайте. Снова идите направо и, крутясь, поднимайтесь по правой стене. Вы упадете и окажетесь на правой стене другого прохода. Идите вниз и крутитесь — там лазерное колесо. Затем идите налево до тех пор, пока не упадете мимо двух двигающихся по вертикали кубиков. Приземлившись на пол, идите направо. Вся лазерная защита снята и ничто не мешает покинуть уровень.







Уровень 21

Итак, финал всей игры! Вам предстоит бороться с огромным роботом, которым управляет один из марсиан. Задача непростая. Становитесь между громадных башмаков робота, тогда он не сможет топтать вас. Он будет отталкивать вас ногой, надо будет запрыгнуть на ободок башмака. С него — на первое сочленение ноги, а оттуда — на плечо. Теперь, крутясь, ударяйтесь о желтый гребень на кабине. Раздастся характерный звук. Проделав это упражнение несколько раз, вы разрушите робота. Не торопитесь перепрыгивать с первого сочленения ноги на плечо. Прыгайте только тогда, когда робот начнет крутить ногой, чтобы сбросить вас. Попытайтесь также, не сразу падать после того, как ударите по гребню. Вполне можно, отпрыгнув, удержаться на плече и нанести еще один удар, а то и два-три удара. Когда победите робота, летающая тарелка доставит дьявола на родину — Тасманию. Поздравляю, вы — победитель!

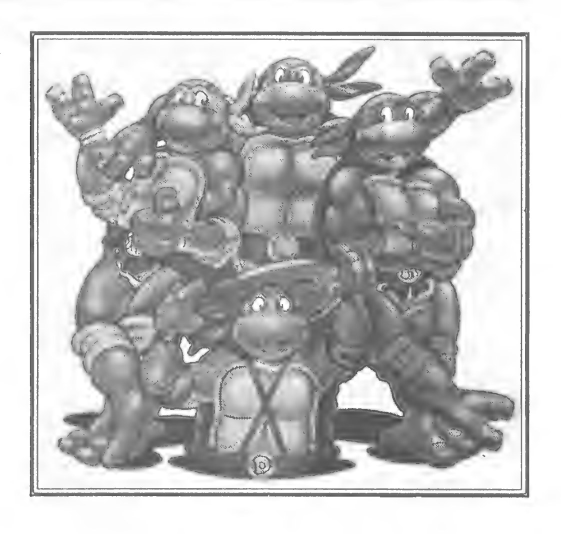
✦✦✦

TNMT TOURNAMENT FIGHTERS

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ: БОЙЦЫ

Sega● Количество игроков 2 ● Поединки
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

И вновь черепашки – ниндзя! Только на этот раз вас ждут не приключения, а настоящая драка.



Учитель и наставник популярных мультипликационных героев Сплинтер решил отдохнуть и уединиться, но опять нет покоя... «Мы не твои ученики,» – злобно прохрипел один из зеленых, – ты пойдешь с нами...»А тем временем четверо братьев-черепашек, как всегда, смотрели телевизор и вдруг изображение испортилось. На экране телевизора появился Крэнг. Он сообщил черепашкам, что Сплинтер захвачен в плен, и если братья хотят увидеть его живым, они должны проникнуть в измерение X и сразиться там со своими двойниками – воинами Крэнга. Черепашки -ниндзя приняли вызов и взяли в помощники Кейси Джонса, инопланетянина Рэя, жука-мутанта Сисипуса и даже Эйприл О'Нил.

Конечно, Крэнг все предусмотрел – двойники получились идеально, они даже владеют теми же приемами, что и настоящие черепашки. Противник силен и опасен, а вам нужно стать еще хитрее, сильнее и опаснее, чтобы победить.

Большое количество всевозможных раундов позволяет уменьшить поединок до одного раунда или увеличить до семи, а также выбрать игру без временного ограничения, т.е. до победы любой из сторон. Можно выбрать для сражения любого из бойцов соперника разного уровня подготовки от 0 до 8.

Для начала, попробуйте победить самого слабого, потренируйтесь, а уж потом приступайте к настоящим сражениям. У каждого воина Крэнга свой характер и повадки. Прежде чем активно нападать, изучите тактику противника и выработайте план ответной атаки.

Лже-Лео бьет мечами снизу вверх, поэтому сверху на него лучше не прыгать. Крутится по земле волчком и пускает смертельно-опасные лучи.

Лже-Кейси отлично владеет клюшкой, достает ею даже на приличном расстоянии. Опасайтесь его бомб с часовым механизмом.

Лже-Дон очень серьезный и опасный противник. Лучи, испускаемые его шестом, очень опасны даже для самого сильного противника.

Лже-Майк силен, как раскат грома, и ловок, как черепашка-ниндзя.

Лже-Рафаэль отличается немыслимыми горизонтальными полетами и высекает искры.

✦✦✦

Лже-Рэй, пришелец огромных размеров, силен, но неповоротлив; если ему удастся схватить вас, ничего хорошего из этого не выйдет.

Лже-Сисипус с виду неказистый, но в совершенстве орудует своими шестью конечностями и рогами. Кроме того, слюна его очень ядовита.

Лже-Эйприл пользуется неожиданным и опасным ударом – полеты вперед локтями.

Если черепашки одолеют своих двойников, их еще ждут поединки с не менее опасными противниками:

Монстр Трисератор очень опасный и сильный боец, обожает закусывать своими врагами.

Сам Крэнг дерется крайне опасными ракетами, уклониться от которых очень непросто.

Ну и наконец, попробуйте сразиться с женщиной-ниндзя.

Каждый из ваших бойцов, кроме обычных, также владеет супермощными приемами.

ЛЕОНАРДО

Крутится волчком: джойстик ↓, ВПЕРЕД + кнопки A или B.
Пустить по земле луч: джойстик ↓, НАЗАД + кнопки A или B.

РАФАЭЛЬ

Горизонтальный полет: ↓, НАЗАД + A или B.
Пустить луч: ↓, ВПЕРЕД + A или B.
Прыжок с многочисленными ударами: подержать джойстик ↓, ↑ + A или B.

ДОНАТЕЛЛО

Пустить луч: подержать джойстик ↓, НАЗАД, резко ВПЕРЕД + кнопка A или B.
Сальто с ударом шестом: подержать джойстик ↓, ↑ + A или B.

МИКЕЛАНДЖЕЛО

Вихрь: круговое движение управления джойстика внизу СЛЕВА НАПРАВО + кнопки A или B.

Подпрыгнуть высоко вверх и ударить нунчаками; ↓, ↑, потом ВПЕРЕД + кнопка A или B.

Рывок вперед: подержать ↓, ВПЕРЕД + A или B.



КЕЙСИ ДЖОНС

Поставить мину: ↓ + кнопка C.

Отбить суперсильный удар: круговое движение джойстика СПРАВА НАЛЕВО + кнопки A или B.

Серия ударов клюшкой в сочетании с ударами ногами: ↓, ВПЕРЕД + кнопка A или B.

ЭЙПРИЛ О'НИЛ

Полет локтем вперед: круговое движение управления джойстика внизу СПРАВА НАЛЕВО + кнопка A или B.

Полет локтем снизу вверх: подержать немного ↓, ↑ + кнопка A или B.

РЭЙ

Пустить энергетический луч: круговое движение управления внизу СЛЕВА НАПРАВО + кнопка A или B.

Горизонтальный полет: немного подержите ↓, ↑ + кнопка A или B.

Высокий прыжок сверху вниз: подержать ↓, НАЗАД, ВПЕРЕД + A или B.

СИСИПУС

Ядовитый плевок: ↓, ВПЕРЕД + A или B.

Ездить на рогах: подержать ↓, НАЗАД, ВПЕРЕД + A или B.

Суперудары срабатывают только в те моменты, когда индикатор энергии вспыхивает:

Майк и Дон – ВПЕРЕД (по отношению к противнику), НАЗАД (по отношению к противнику), НАЗАД (по отношению к противнику)+↓, ↓ + C

Кейси (вблизи) – ВПЕРЕД (по отношению к противнику), НАЗАД (по отношению к противнику), ВПЕРЕД (по отношению к противнику) + C

Раф, Лео, Рэй, Сис – НАЗАД (по отношению к противнику), ВПЕРЕД (по отношению к противнику), ВПЕРЕД (по отношению к противнику) + ↓, ↓, НАЗАД (по отношению к противнику)+↓+C

Эйприл (вблизи) – НАЗАД (по отношению к противнику), НАЗАД (по отношению к противнику)+↓, ↓, ВПЕРЕД (по отношению к противнику) + ↓, ВПЕРЕД (по отношению к противнику) + C

TURTLES: RETURN OF THE SHREDDER

ЧЕРЕПАШКИ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ШРЕДЕРА

Sega* • *Количество игроков 2* • *Боевик
***Рейтинг* ★★★★★★★☆☆☆**

Пакостники Шредер и Кренг уменьшили городские здания. Представляете?! А вам — боевым черепахам — нужно вернуть все к первозданному виду. Графика игры про героев в панцирях была позаимствована из разработок для «Super Nintendo», а структура уровней — с восьмибитных приставок. Так получились черепахи-ниндзя для «SEGA».

Здесь есть режим одиночной игры и режим для двух игроков. Игра несложная (имея запас «жизней», опытные игроки смогут пройти ее с трех-четырех попыток), но весьма захватывающая. Особенно — для двух игроков.

Советы

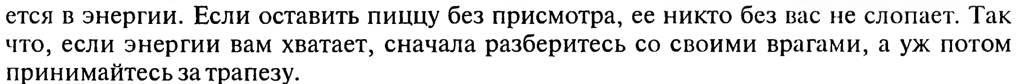


Если вы слишком долго стоите на одном месте, на вас непременно нападут. Так что старайтесь все время двигаться.

Враг атакует только в том случае, если вы находитесь на одной линии с ним (прямо перед врагом или сразу за спиной). Двигаясь перпендикулярно направлению вражеской атаки, вы сможете избежать ранений.

Пиццы будут встречаться во многих местах. Не хватайте пиццу сразу, как только увидите ее.

Если играете вдвоем — нажмите START, чтобы посмотреть, кто из вас больше нуждается в энергии. Если оставить пиццу без присмотра, ее никто без вас не слопает. Так что, если энергии вам хватает, сначала разберитесь со своими врагами, а уж потом принимайтесь за трапезу.



Играя вдвоем, выберите Донателло и Микеланджело. В ходе игры окружайте своих врагов и по очереди сбивайте их с ног. Вообще-то, вдвоем играть намного проще. Одного вас быстро зажмут в углу. Так что ищите единомышленника.

Люки и плиты, которыми в вас бросают, можно отбивать.



Прохождение

Уже в начале города (первый эпизод) вы встретите в трубах роботов, бьющих электрическим током и стреляющих в вас лазерами. Чтобы уничтожить их, применяйте удары ногой в прыжке.

В самом начале второй части эпизода откройте пожарный гидрант, чтобы выпустить поток воды и выманить пехотинцев. Подойдите к люку, рядом с которым стоит блестящая голубая машина. В люке прячется солдат, который выпрыгнет и бросит в вас покрышку. Перепрыгните ее и убейте солдата. Пройдя мимо люка, вы увидите пиццу и еще одну машину. Машина заводится и едет вниз, когда вы приближаетесь. В фургоне рядом со второй машиной скрываются солдаты.



В третьей части эпизода нужно вернуться обратно к трубам. По дороге вас атакуют пиццевые монстры. Внимательно следите за водой, чтобы увидеть, когда они будут выпрыгивать. Атакуйте их сзади, можно применять удары ногой в прыжке.

Поведение «босса» предсказуемо. Ударьте его четыре раза. Он встанет на четвереньки, отбежит на противоположную сторону экрана и оттуда начнет метать ножи. Уклоняясь от ножей, ударьте его еще четыре раза, а потом снова уворачивайтесь. Повторяйте эту атаку до победного конца.

На втором эпизоде (таинственный корабль-призрак) хватайте плавающие в воде ящики с вопросительными знаками. Можно или расколотить плывущие бочки и упаковочные клети, или перепрыгнуть через них.

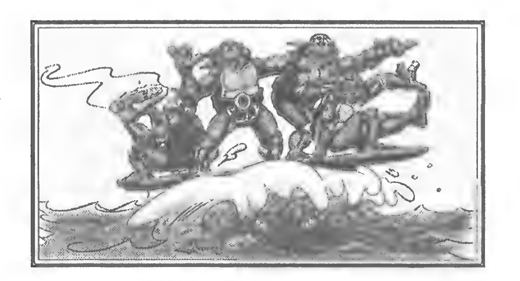
На второй части эпизода под портретом Шредера спрятана пицца. Картина упадет со стены, если вы приблизитесь – это ловушка. Продолжайте идти вправо. Солдат уничтожайте, применяя ящики с динамитом.

На правой стороне экрана падают бочки. Дальше они катятся влево. Прыгайте через них. О приближении бочек можно узнать по теням.

Берегитесь трех пик, свисающих с потолка пещеры прямо над коробкой пиццы (они темно-коричневого цвета, и их трудно увидеть). «босс» ждет вас в самом конце эпизода. Не трогайте пиццу: вы воспользуетесь ею позже. Вы не сможете причинить «Боссу» вреда, пока он в движении. Ждите, когда он остановится у края экрана, потом сойдите с его пути и атакуйте его (можно успеть нанести три удара, прежде чем он снова побежит). Не следует применять удары ногой в прыжке: этот «босс» может подстрелить вас, пока вы находитесь в воздухе. В убежище Шредера (третий эпизод) темно-розовые пехотинцы атакуют, стреляя огнем. Бейте их ногой в прыжке. Еще несколько солдат прячутся под белыми плитками на тропе. В начале второй части как следует бейте по канделябрам, чтобы они полетели через весь экран. В конце этапа три статуи самураев будут стрелять лазерными лучами в нижнюю часть экрана. Держитесь между лучами, когда атакуете пехотинцев. Статуи палят в строгой последовательности: первая, вторая, третья, третья, вторая, первая.

Татсу в третьей части эпизода говорит, что вам надо сначала победить пехотинцев. Но он лжет. Необходимо одновременно атаковать его и солдат-пехотинцев. Татсу через весь экран кидает копья, так что нападайте на него сверху или снизу. Ударьте его трижды – и он отпрыгнет к противоположному краю сцены.

На первом этапе четвертого эпизода («Перчатка») вас опять атакуют пиццевые монстры. Следите за водой и применяйте удары ногой в прыжке, чтобы сбивать их в воздухе. Манеры трех уже знакомых вам «боссов» не изменились. При встрече с новым «боссом», Бакстером Стокменом, прыгайте и бейте его ногой, пока он не рухнет на землю. Ориентируйтесь по тени «босса».



Не забывайте в начале пятого эпизода («Последний панцирный шок») стряхивать мышеловов, норовящих вцепиться вам в руку. Пробившись сквозь мышеловов, вы увидите телепортатор, доставляющий на поле боя новых пехотинцев. Под полом справа от телепортатора находится несколько распыли-

телей. Не подходите к ним, оставайтесь в нижней части экрана. Или же разрушьте распылители ударами.

«Босс» Кренг ждет вас в самом конце этапа. Стойте и наносите ему стремительные удары. Он предпримет контратаку, выпуская ракеты и пытаясь ударить вас ногой. Уклоняйтесь от ракет и ответьте ударом ноги. Когда энергия у Кренга будет на исходе, он начинает плеваться бомбами. Все время передвигайтесь.

Вторая часть эпизода – непрерывная езда на подъемнике. Если вы играете вдвоем, можно воспользоваться следующей великолепной тактикой. Когда подъемник останавливается на очередном этаже, каждая черепашка должна встать у своей двери, сразу позади темной линии на площадке подъемника, и атаковать пехотинцев и прочих врагов при их появлении. Тогда ни один враг не пройдет дальше двери подъемника.

В третьей части эпизода вы встретитесь с Супер-Шредером, который может очень быстро передвигаться и мгновенно телепортироваться с одного края экрана на другой. Он атакует почти непредсказуемо, использует луч голубого льда, луч красного огня и зеленый мутационный луч, превращающий вас в обычную черепаху (с потерей «жизни»). Стойте на шаг выше или ниже Шредера, ждите, когда он выстрелит, и внимательно смотрите на ауру вокруг него. Если огни голубые или зеленые, нападайте на Шредера. Если же огонь красный, не делайте этого. Попробуйте атаковать Супер-Шредера со спины. Все время перемещайтесь по экрану. Продолжайте атаковать, пока Шредер не упадет с уступа.

Выбор этапа игры

При появлении логотипа «Konami» быстро нажмите C, B, B, A, A, A, B, C (или C, ↓, A, A, A, B, C, Start). Затем на титульном экране нажмите A, B, B, C, C, C, B, A, (Start). Начните игру. Должен появиться зкран выбора этапа.

VECTORMAN

ВЕКТОРНЫЙ ЧЕЛОВЕК

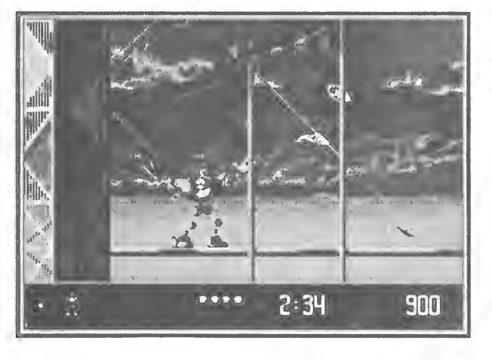
Blue Sky* • *Количество игроков 1* • *Боевик
***Рейтинг* ★★★★★★★★★☆**

Из-за глобального загрязнения окружающей среды люди были вынуждены покинуть Землю. Вместо себя они оставили «орботов» — мощные устройства, которые должны были очистить планету от ядовитых отходов и вновь сделать ее пригодной для жизни.

Мощный орбот Raster должен был контролировать процессы с помощью планетарной сети. В результате ошибки к его контрольным схемам была подключена ядерная бомба. Так на свет появился Warhead — новый орбот, цели которого существенно отличались от поставленных ранее. В соответствии с указаниями Raster`a, Земля превратилась в смертельную ловушку для возвращающихся людей.

Vectorman доставлял ядовитые отходы на солнце, где они сгорали, поэтому он не подвергся воздействию Raster`a и его программа не изменилась. Его задача — уничтожить Warhead`a и предотвратить уничтожение людей. А ваша задача — помочь ему в этом.

Управление



«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — пауза.

«↑» — в меню — перемещение курсора вверх. В игре — взгляд или стрельба вверх.

«↓» — в меню — перемещение курсора вниз. В игре — взгляд или стрельба вниз.

«←» — в меню опций — смена значения пункта. В игре — движение влево.

«→» — в меню опций — смена значения пункта. В игре — движение вправо.

«A» — стрельба.

«B» — стрельба.

«C» — прыжок. Нажатие в воздухе позволяет включить реактивные двигатели в подошвах и подскочить еще выше. Таким же образом можно уничтожать врагов.

Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен (то есть функцию «прыжок» можно переставить на любую кнопку).

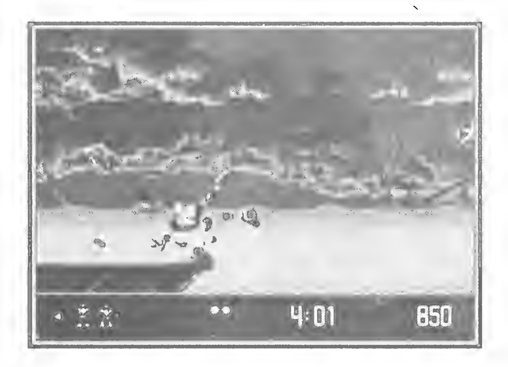


Меню

В главном меню игры всего два пункта. Выбрав верхний (Start Game), вы начнете игру. Выбрав нижний (Options), вы сможете настроить некоторые параметры игры. Какие именно параметры, описано ниже.

Первый и второй пункты меню опций позволяют включить (On) или выключить (Off) звуковое и музыкальное сопровождение игры. Третий пункт (Difficulty) позволяет изменить уровень сложности игры. От уровня сложности зависят многие вещи: чем легче уровень (самый легкий Lame, средний Wicked и самый трудный Insane), тем больше у вас на старте здоровья и жизней и тем меньше надо выстрелов, чтобы уничтожить врага. С помощью двух следующих пунктов меню опций вы можете про-

слушать любую мелодию, используемую в игре, или любой звук. Для этого изменяйте кнопками «←» или «→» название мелодии (номер звука) в соответствующей строке и нажимайте кнопку «Start». С помощью следующего пункта можно изменить расклад кнопок на джойстике. Используя кнопку, указанную в верхней строке, вы будете прыгать, а используя две другие кнопки – стрелять (это действие одинаково для обеих кнопок, поэтому нет разницы, какую использовать). Наконец, с помощью последнего пункта вы можете получить краткую информацию обо всех призах, встречающихся в игре. Нажав кнопку «Start», вы вернетесь в главное меню.

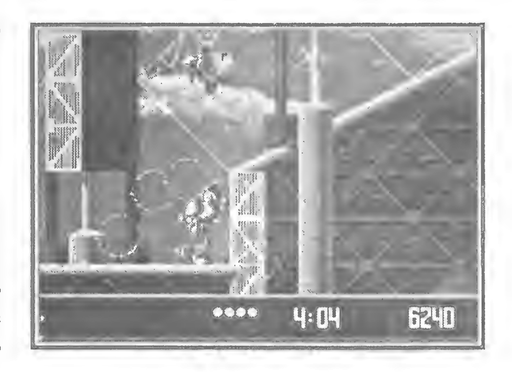


Прохождение

После запуска игры вы можете посмотреть краткую предысторию (с чего все началось), после чего попадете на первый уровень. После того как исчезнет его название, вы получите возможность двигаться. В принципе, с информацией, отображаемой внизу, все понятно и так, но на всякий случай я все же опишу, что там есть.

Итак, слева отображается тип оружия, которое вы используете в данный момент. Изменять его нельзя, после того как закончится более мощное, вы вернетесь к обычному оружию, запасы которого у вас бесконечны (прежде чем оружие завершится, его символ начинает мигать). Правее отображается количество жизней, которое есть у вас в запасе (если вы наберете их очень много, они будут обозначаться числом, расположенным справа от человечка). Еще правее показывается ваше текущее здоровье. Каждый раз, когда вас касается враг или в вас попадает вражеский снаряд, один шарик пропадает; если они пропадут все, вы потеряете жизнь и придется некоторую часть уровня проходить еще раз. Справа от здоровья показано время, отведенное вам на прохождение уровня. Если оно завершится, вы также потеряете жизнь. Правее таймера иногда появляется число, на которое будут умножаться получаемые вами очки, жизни и т.п. Наконец, совсем справа отображаются набранные вами очки. Их полезно набирать, потому что за определенное количество очков вы получаете дополнительную жизнь.

Суть самой игры заключается в прохождении 16 уровней, которые довольно существенно различаются по сложности и размерам. По пути вам, само собой, надо будет избавляться от врагов, собирать фотоны и... расстреливать телевизоры. Именно из них вы будете получать самые разные призы.



Управление несложное, стрелять можно в любом направлении, удерживая нужные кнопки. Чтобы стрелять прямо вниз или по

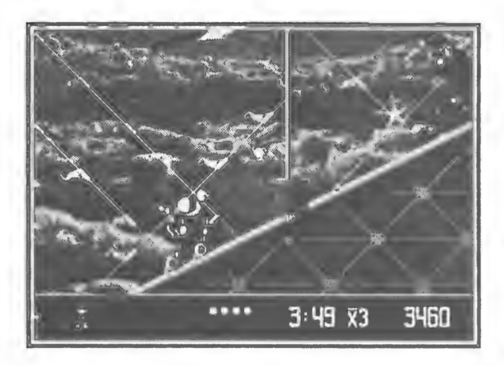
диагонали вниз, надо подпрыгнуть и нажимать стрельбу, удерживая при этом кнопки необходимого направления.

Разбег позволяет подпрыгнуть немного выше, чем обычно. Совсем чуть-чуть, но иногда этого достаточно.

На месте уничтоженных врагов очень часто остаются призы (в основном, дополнительное здоровье, но может быть практически что угодно).

Уничтоженные враги не появляются снова после того, как вы от них избавились, но они восстанавливаются, если вы потеряете жизнь. Есть одна категория врагов, которых почти бесполезно уничтожать. Это небольшие создания, похожие на комаров – вы можете их убить, и легко, но скоро они опять появятся на том же месте.

По окончании уровня вы получаете дополнительные очки за проход уровня, собранные фотоны, расстрелянные телевизоры и оставшееся время. При переходе на следующий уровень вы сохраняете свое здоровье в том состоянии, в каком завершили предыдущий уровень. То есть, если первый уровень вы закончили с одной единицей здоровья, то и второй вы начнете с одной единицей.



Самый большой (хотя, на мой взгляд, единственный) недостаток игры заключается в том, что вы не получаете каких-либо кодов за пройденные уровни и в случае потери всех жизней сразу получаете надпись «Game Over», и попадаете обратно в главное меню. То есть игра должна быть пройдена за один присест и нет возможности продолжить ее с того же уровня, на котором вы потеряли последнюю жизнь.

Описание призов

Вообще информацию о призах можно узнать, если выбрать в меню опций пункт «Information», но я все же кратко их поясню.

Различные зеленые шарики позволяют частично или полностью восстановить здоровье и даже получить дополнительные пункты.

Различные кубики с рисунками позволяют вам на некоторое время изменить свой вид и получить дополнительные способности. Например, став рыбой, вы будете быстрее двигаться под водой, а превратившись в сверло, сможете разрушать некоторые типы полов. Пребывая в любой форме, вы не можете стрелять или прыгать, но можете уничтожать врагов, просто касаясь их. Действие этих призов завершается через некоторое время или если вы потеряете здоровье.

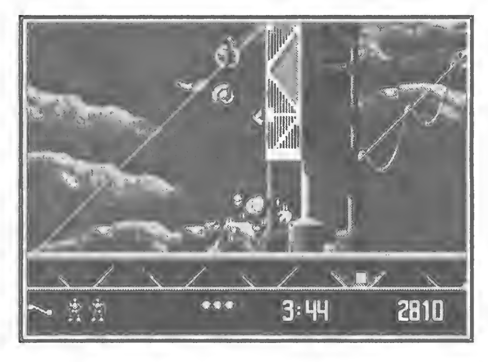
Следующая категория – разнообразное оружие. Использовать можно все, что попадет вам в руки – особой разницы нет. Отмечу только оружие, которое называется «Orb» (сфера), и то, которое называется «Nucleus Shield» (ядерный щит). Первое является мощнейшим оружием одноразового применения и уничтожает всех врагов в пределах одного экрана, а второе не является оружием вообще. Взяв ядерный щит, вы будете защищены парой сфер, летающих вокруг вас и уничтожающих все, что к вам приблизится. При этом у вас сохраняется стандартное оружие.

О числах со знаком умножения я уже упоминал – это множитель, на который увеличиваются получаемые вами очки, жизни и т.п.

В последней категории собраны самые разные предметы. Фотоны надо собирать, чтобы получать очки. Телевизоры надо разрушать, чтобы получать призы. Спутниковую тарелку (Receiver) надо уничтожить, чтобы попасть на призовой этап. Но прежде чем уничтожать ее, надо снять защиту, для чего необходимо расстрелять «Shield Controller» (контроллер защиты – устройство, почему-то напоминающее мне печку).

Уровень 1. Terraport / Земной Порт

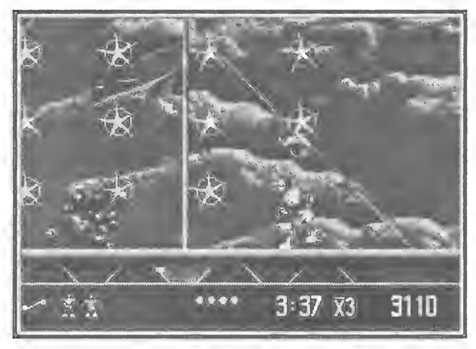
Первый уровень представляет собой не очень запутанный лабиринт, в конце которого вы встретитесь с боссом.



Расправившись с первой группой комаров, вы оказываетесь на развилке. Наилучший вариант – упасть вниз и попасть в коридор, расположенный слева, сразу под вами. Спустившись по нему вниз (с левой стороны) и превратившись в бомбу, взорвитесь, и появится проход дальше влево. Прыгая там по обычным и невидимым площадкам, вы должны забраться в левый верхний угол. Над невидимыми площадками висят фотоны. Взяв их, вы будете стоять на воздухе, по которому пробегут искры. Таким образом, можно определять края невидимой площадки. Старайтесь не падать с нее, потому что потом будет довольно трудно найти ее снова. Такие же невидимые площадки есть и в одном месте наверху – они также обозначены висящими в воздухе фотонами. Вы заметите их, если не сможете попасть в коридор и пойдете другим путем.

Добравшись до трех телевизоров, не прыгайте высоко вверх, а то проскочите тонкий потолок и попадете к самому началу уровня. Разбейте левый и правый телевизоры и заберите из каждого по жизни. В среднем телевизоре спрятан приз, позволяющий вам летать. Можете взять его, но лучше вернуться обратно вниз и пройти вправо, чтобы добыть побольше призов.

Дойдя до тупика, поднимайтесь наверх. Влево вам не пройти (можно только выбить приз из телевизора), так что идите вправо.



Выбив в одном из телевизоров приз и превратившись в бомбу, взорвите стену слева и поднимайтесь наверх. Если отсюда вы будете прыгать по площадкам влево, то сможете добраться до тех телевизоров, которые пропустили, идя по низу.

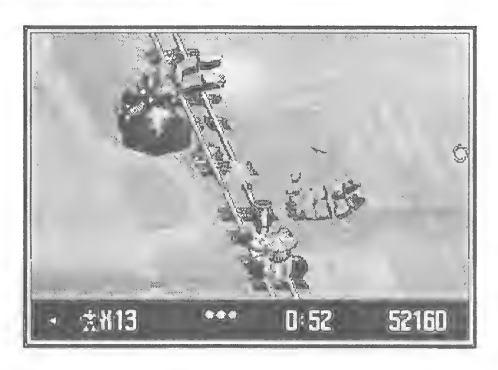
Дойдя до телевизора, который висит на краю перед провалом вниз, заберите приз и прыгайте как можно дальше вправо, чтобы

добраться до фотонов. Собрав их и падая вниз, смещайтесь вправо и подлетайте так, чтобы попасть в ниши с телевизорами. Оказавшись в самом низу, вы должны будете разобраться с боссом этого уровня – огромным вертолетом.

Одолеть его совсем несложно, если вам удастся уловить схему его движений. Сначала он смещается влево, потом обратно в центр, открывает люк, смещается вправо, потом опять двигается до конца влево, сбрасывая бомбы, и возвращается в центр. Теперь все повторяется, но как бы в зеркальном отражении, а потом опять все сначала. Подставляться под взрывы бомб или удары огромных шаров, прицепленных к вертолету, вам нельзя. Стрелять ему надо в дно в тот момент, когда люк открыт. Зная принцип его движения, достаточно просто бегать под ним, чтобы не попасть под удар шара. Когда начинают сыпаться бомбы, подождите немного – шар пролетит у вас над головой, не причинив вреда, после чего бегите под дно вертолета и стреляйте в него. Если сумеете выдержать ритм движений и не собьетесь, то без труда разделаетесь с этим противником. После того как он рухнет и взорвется, уровень будет завершен.

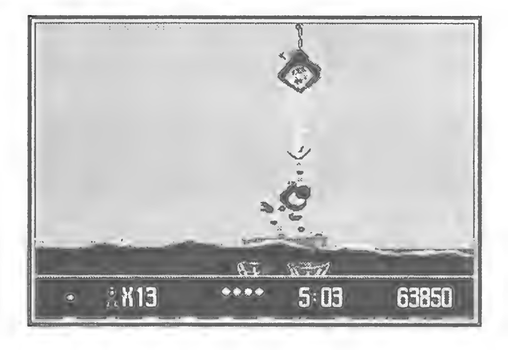
Уровень 2. Metalhead / Железноголовый

Самый примитивный уровень, особенно, если вы пришли на него с запасом здоровья. Превратившись в тележку, вы должны двигаться по рельсам и уничтожить босса этого уровня, который появляется почти сразу же. Вы можете двигаться вперед и назад, прыгать, но все это вам не надо. Просто спуститесь как можно ниже и стреляйте как можно быстрее. Враг несколько раз успеет задеть вас, но, скорее всего, вы одолеете его быстрее, чем он вас. Не расслабляйтесь после того, как он сорвется вниз – это может повторяться несколько раз. Переставайте палить только тогда, когда вам начнут начислять очки за прохождение уровня.

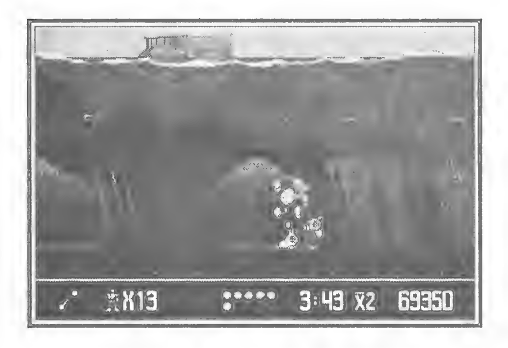


Уровень 3. Tidal Surge / Приливная Волна

Абсолютно простой и довольно красивый уровень (мне понравился эффект переливания красок под водой). Двигайтесь вправо, сбивая все подряд. Сбив пушку на плавающей платформе, запрыгните на эту платформу – как правило, над ней или где-то рядом висит телевизор. Несколько раз вы будете превращаться в рыбу и пару раз – в бомбу. Где использовать взрыв бомбы, понятно и так – серая стена, за которую нельзя пройти (в первом случае вам надо немного вернуться, во втором – пройти еще вперед). Прежде чем

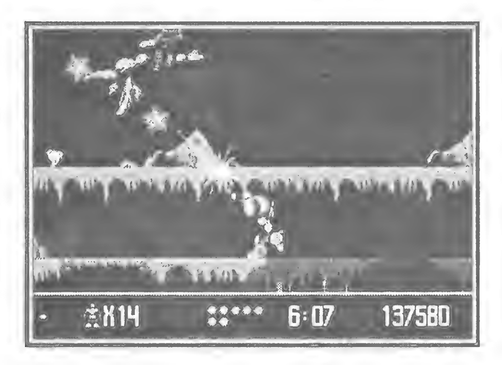


выбираться на площадку над водой и идти верхом, дойдите до тупика внизу, чтобы собрать все призы.

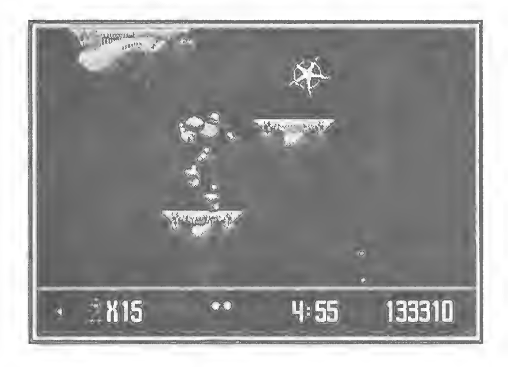


Уровень 4. Absolute Zero / Абсолютный Ноль

Совсем несложный уровень, хотя, если вы хотите собрать все фотоны и разрушить все телевизоры, то придется много побегать. Весь уровень на 99% залит водой, поэтому двигаетесь вы очень медленно, к тому же скользите по гладким поверхностям. Вы должны подниматься вверх, избегая мин и механических медуз. Тоннель, по которому вы поднимаетесь, довольно широкий, поэтому, чтобы собрать все, что хочется, надо постоянно двигаться влево-вправо и постепенно забираться все выше. Кое-где в стенах есть проходы, в которых можно найти фотоны и телевизоры. Есть одна тонкость, если вы хотите получить все. Почти в самом верху, справа, будет проход, где надо прыгать вверх через тонкий потолок, собирая фотоны. В результате вы подниметесь на самый верх и не сможете вернуться обратно. Прежде чем делать это, соберите фотоны в основном тоннеле. Разрушив телевизор в самом верху, не берите приз, иначе превратитесь в ракету и улетите наверх, упустив фотоны, лежащие в боковом проходе. Вместо этого вернитесь немного вниз и поднимайтесь по боковому проходу.

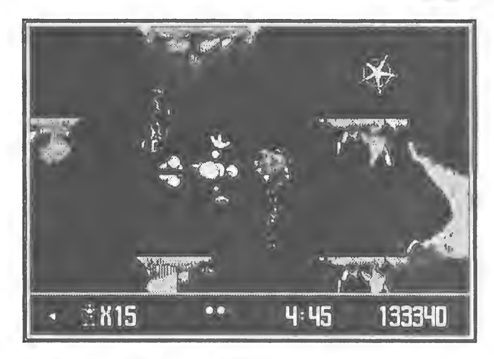


Выбравшись на поверхность, вы попадете на свежий воздух (тот самый 1% уровня, не залитый водой). Босс этого уровня – механическая птица, летающая туда-сюда и поливающая все огнем. Одолеть ее даже проще, чем вертолет. Отойдите в сторону, противоположную той, куда улетела птица. Чуть-чуть выждав, бегите ей навстречу и стреляйте по диагонали вверх. Вы разминетесь с ней на хорошей скорости и проскочите под ее выстрелами. Опять выждите немного и снова бегите ей навстречу. Повторяйте это до тех пор, пока она не исчезнет.



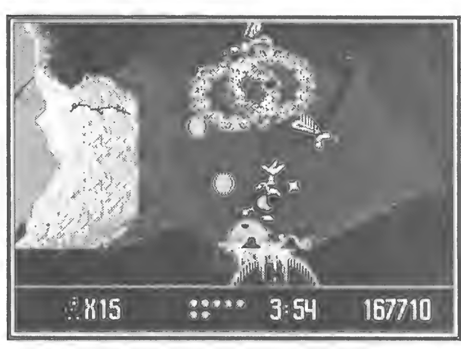
Второй противник на этом уровне – огромный белый медведь, которого одолеть еще проще. Когда он двигается на всех четырех лапах и стреляет очередями, прыгайте

за него и стреляйте сзади. Когда он встанет на задние лапы – присядьте и продолжайте стрелять.



Уровень 5. Arctic Ridge / Арктический Гребень

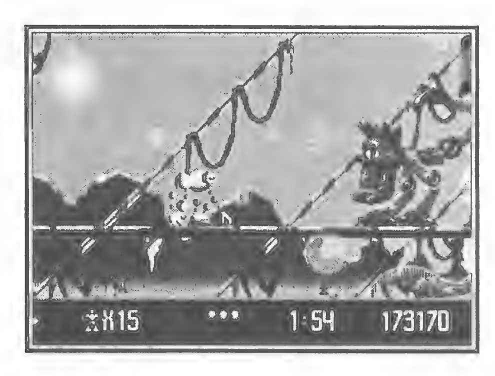
Довольно запутанное скопление помещений и проходов, проложенных в толще льда. Из-за некоторых особенностей графики здесь трудно ориентироваться. Лучше даже не пытаться собрать все, что здесь есть – проще просто добраться до выхода и покинуть этот неудобный уровень. Чтобы сделать это, нужно постоянно двигаться вправо. Проход найти несложно, поэтому описывать особо нечего, хотя все же есть пара мест, где вам может пригодиться подсказка.



Добравшись до просторной комнаты, которую заливает вода и бродят два шагохода (один по самому низу, другой по площадке), прыгайте в стену слева, чтобы добраться до телевизора.

Выбравшись из этой комнаты (для этого забирайтесь по ледяным площадкам наверх) и упав вниз с другой стороны, вы заметите еще один телевизор в стене. Чтобы до него добраться, надо прыгать через стену с правой стороны (с правой стороны от телевизора).

Чтобы уничтожить экскаватор, который охраняет проход справа от спутниковой тарелки, стреляйте в него в прыжке, чтобы попадать в ковш – пробить его лобовую броню невозможно. Когда он немного развалится, прыгайте через него и стреляйте, пока он не развернулся. Когда от него останутся одни ноги, просто стреляйте как можно быстрее. Уничтожив его или просто перепрыгнув, вы подниметесь по коридору наверх. Падая вниз с другой стороны, смещайтесь вправо, чтобы проскочить через стену и добраться до телевизора с жизнью (можете на всякий случай использовать подскок). Забрав жизнь и упав еще ниже, вы можете бежать вправо и покинете этот уровень, но лучше проскочить через левую стену (используя подскок) и, пройдя по короткому коридору, напичканному врагами, уничтожить контроллер защиты спутниковой тарелки, а потом и ее саму. В результате вы также завершите уровень, но попадете после этого на призовой этап.



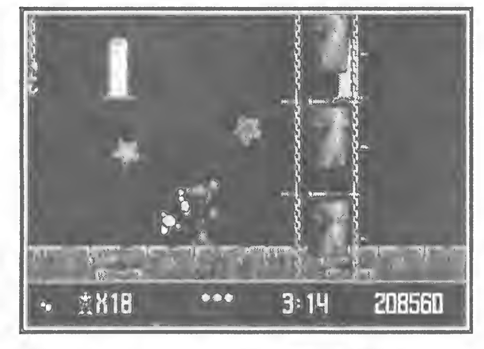
Поскольку он не является самостоятельным уровнем и всегда одинаковый, я опишу его здесь же. Вы должны отстреливаться от наползающих со всех сторон врагов, вовремя нажимая кнопки соответствующих направлений. Двигаться вы при этом не можете и кнопки стрельбы и прыжка также не используются. Если вы не продержитесь отведенное время, то получите 5,000 очков. В случае успеха очков будет гораздо больше. Вот, собственно, и все, что можно поведать о призовом этапе.

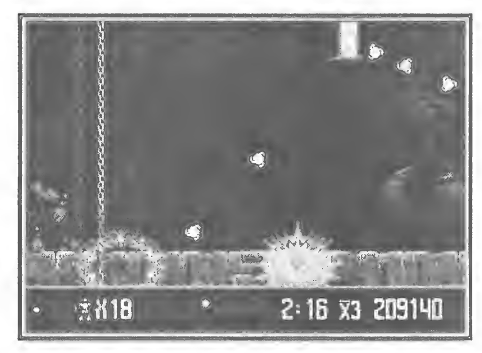
Уровень 6. Bamboo Mill / Бамбуковая Молотилка



Этот уровень очень несложно пройти, но очень сложно найти на нем все телевизоры и фотоны. Если у вас есть желание – можете поискать их, а я просто укажу вам кратчайший путь к боссу.

Пробежав по короткому коридору и встав на транспортер, двигайтесь по нему, собирая фотоны. Если запрыгнуть на вертикальный транспортер, то можно переместиться в более высокий или низкий ряд. Используйте это, чтобы продолжать собирать фотоны. Подбирая их, вы проедете вправо, потом вверх, влево, опять вверх и снова вправо, до каменной стены. Превратившись в дрель, двигайтесь вправо, пока не просверлите ход вниз. Спустившись до самого низа, долго бегите вправо, отбиваясь от врагов, разбивая телевизоры и собирая фотоны. Упершись в стену, поднимайтесь на транспортере вверх и выбивайте из телевизора приз, который превратит вас в бомбу. Берите его и, удерживая кнопку «→», взрывайтесь как можно быстрее, чтобы не укатиться слишком далеко от стены. Проделав проход, идите по нему. Упав вниз и пройдя еще вправо, вы попадете к боссу. Прежде чем описывать его, хочу напомнить, что здесь дано описание кратчайшего пути, а не подробный путеводитель по всему уровню. Если хотите, можете искать другой путь или полазить по разным уровням транспортеров, чтобы собрать побольше фотонов и разбить несколько лишних телевизоров.



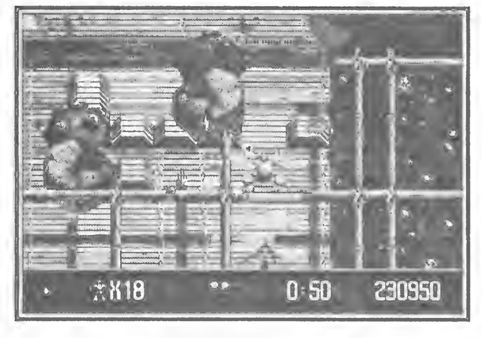


А теперь о том, как бороться с боссом. Стрелять ему надо в голову, для чего приходится подпрыгивать. После ваших попаданий он будет выбрасывать россыпи пуль – уворачивайтесь от них. Когда он подберется к вам

близко – перепрыгивайте через него, чтобы опять получить свободу действий. Вот, собственно, и все – постреляв так некоторое время, вы его одолеете.

Уровень 7. Rock `N` Roller / Валуны и Каток

Этот уровень немного похож на второй – тоже вид сверху и тоже ничего особенного. Вы должны ползти по лабиринту, который постепенно разматывается перед вами из большого рулона, но главная задача не в этом. Сверху над вами парят два огромных каменных кулака (вы видите их тени). Время от времени эти кулаки опускаются вниз. Если один из них ударит вас или вы сами подлезете под него, то потеряете здоровье. Если вы отстанете от катка и свалитесь вниз, то сразу потеряете жизнь. Никаких призов и тому подобного нет – вам нужно просто стрелять по этим кулакам, когда они внизу, чтобы уничтожить их за отведенное время, после чего уровень завершится. Стрелять вы можете только вперед, поэтому держаться надо ниже кулаков.



Уровень 8. Death Alley / Аллея Смерти

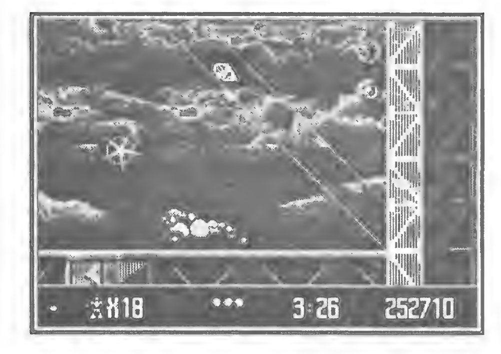
На этом уровне нет больших трудностей, но закончить его можно двумя путями. Можно уничтожить спутниковую тарелку и попасть на призовой этап, но тогда вы не сможете собрать все фотоны и не получите хороший приз. Я укажу вам развилку, где надо будет выбирать маршрут.

Избавившись от комаров и упав вниз, вы можете проскочить через стену слева, чтобы добраться до фотонов и телевизора.

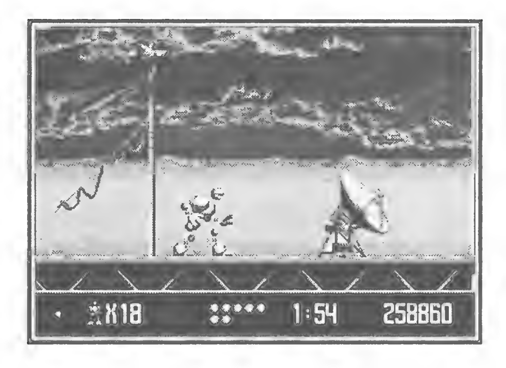
Запрыгнув немного дальше наверх, чтобы пройти вправо, и избавившись от пушки, попрыгайте вверх, и найдете невидимый проход в потолке (он расположен левее центра).

Выбив приз из телевизора и превратившись в машину, катитесь вправо, и проделаете дыру в стене. Собрав фотоны и выбравшись обратно, забирайтесь по площадкам наверх, чтобы пройти дальше.

Упав вниз и пройдя немного вперед, вы заметите фотоны, висящие довольно высоко в воздухе. Они обозначают невидимые площадки, по которым вы можете забраться наверх. Прыгая с подскоком с третьей площадки вправо, вы проскочите стену и попадете к спутниковой тарелке, но уничтожать ее пока нельзя – действует защита. Запомните это место (а еще лучше не берите пока фотоны, чтобы потом легко найти их), если хотите завершить этот уровень уничтожением тарелки и попасть на призовой этап. Тем не менее,



по-моему, выгоднее забраться туда и собрать фотоны, а уровень пройти просто так – тогда вы сможете получить дополнительную единицу здоровья.



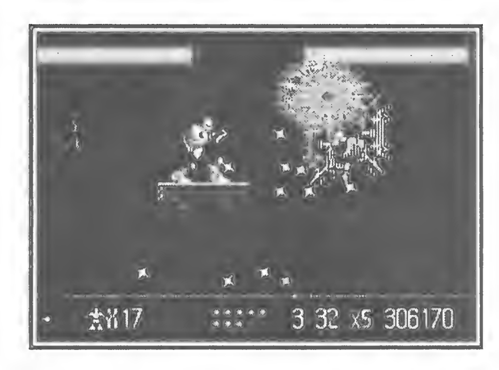
В любом случае, вам надо будет идти дальше вправо. Превратившись с помощью приза в сверло, сместитесь немного влево, чтобы проделать ход вниз. Собрав там все, вылезайте обратно и уничтожайте контроллер защиты. Если хотите попасть на призовой этап, возвращайтесь обратно и уничтожайте спутниковую тарелку. В противном случае идите дальше.

Разогнав комаров, падайте вниз, чтобы собрать фотоны и разбить телевизоры, а потом выбирайтесь по площадкам обратно.

Подойдя к краю, не спешите падать вниз. Чтобы получить дополнительную единицу здоровья, вы должны повторить тот же маневр, что и на первом уровне. Падая вниз, подлетайте и смещайтесь влево, чтобы пролететь через стену. Упав слева от нее, собирайте фотоны и выбивайте из телевизора ценный приз. Справа от вас есть более тонкая стена – это односторонний выход. Выйдя через него и сместившись совсем чуть-чуть вправо, вы закончите этот уровень. Выкарабкаться отсюда обратно наверх, чтобы добраться до спутниковой тарелки, уже нельзя.

Уровень 9. Hydroponic Lab / Гидропоническая Лаборатория

На этом уровне нет ничего от лабиринта. Просто бегите вправо, расстреливая врагов. Колбы с цветным содержимым можно расстреливать, и тогда они взрываются, но что это дает, я не знаю. Детально описывать маршрут нет никакого смысла. Почаще прыгайте – иногда высоко вверху встречаются площадки, с которых можно добраться до телевизоров.



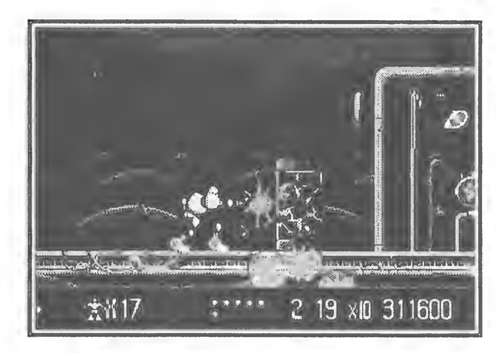
Чтобы проникнуть внутрь первой конструкции из труб, пройдите по ней и прыгайте через ее правую сторону внутрь.

Во вторую конструкцию вы проберетесь, превратившись в сверло.

Взяв над одной из площадок приз и превратившись в машинку, катитесь вправо, чтобы пробить ход в трубе, и продолжайте катиться, сбивая врагов, пока не упретесь в стену. Собрав призы, вернитесь обратно – вы наверняка проскочили на машинке что-нибудь хорошее.

Босс этого уровня – самое забавное существо в игре, и одолеть его не очень трудно. Акробаты собираются в одну из трех возможных фигур и двигаются сначала вле-

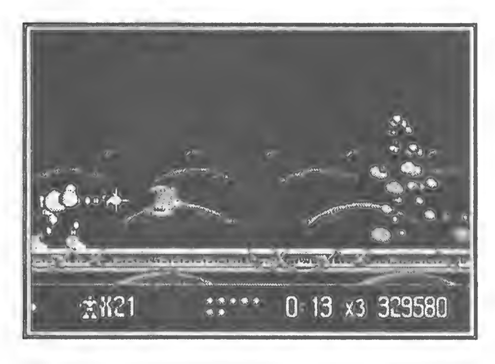
во, а потом вправо, после чего опять меняют форму. Стреляйте в них, пока они подбираются к вам, потом перепрыгивайте и опять стреляйте.



Уровень 10. Superstructure / Суперструктура

Как и на предыдущем уровне, здесь отсутствует лабиринт. Есть несколько мест, где проходы закрыты стеной, но путь только один.

Прыгая почти в самом начале по площадкам, прыгните со второй площадки через стену влево, чтобы добраться до фотонов и телевизора.

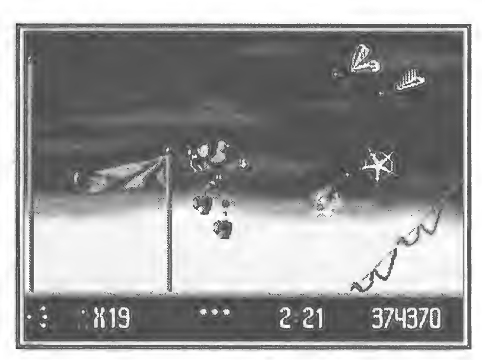


Забрав несколько фотонов, расположенных в ряд, немного дальше вы встретите комаров. Запомните это место, возможно, вам придется вернуться сюда.

Превратившись в машину, катитесь влево, чтобы пробить стену и добраться до фотонов.

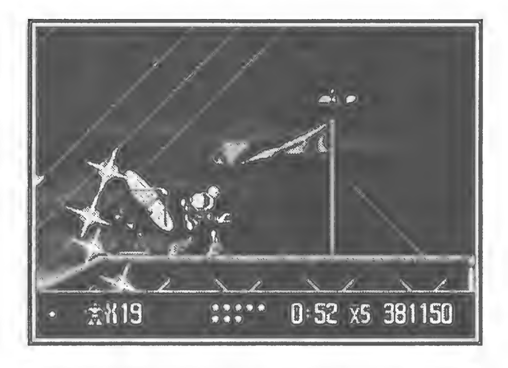
Пройдя дальше вправо, вы добудете из телевизора приз, который позволит вам летать. У вас есть два варианта: вы можете лететь назад, к тому месту, которое я советовал вам запомнить и подняться там вверх, чтобы добраться до фотонов; второй вариант – лететь вперед. В месте, которое я подробно опишу немного позже, пролететь через стену и тоже получить фотоны, а в дополнение к ним – дополнительную единицу здоровья.

Пройдя телевизор с летным призом, вы вскоре начнете подниматься по пологой горке. Поднявшись до середины, вы можете запрыгнуть на выступ, который расположен слева. Над ним есть еще один проход, закрытый ненастоящей стеной, – именно сюда можно прилететь, используя приз, чтобы добыть дополнительную энергию. Возможно, сюда можно забраться без полета, но я не знаю, как.



Пройдя дальше, мимо спутниковой тарелки, и упав вниз, проскочите через стену влево, чтобы добраться до контроллера ее защиты и уничтожить его. Теперь можете вернуться назад, уничтожить тарелку и завершить этот уровень – вы немного потеряете.

Если все же пойдете дальше, то, уничтожив несколько врагов и пробравшись по извилистому коридору, окажетесь возле выхода.



Уровень 11. Stayin` Alive / Останься Один

Совсем короткий уровень, не представляющий большого интереса или сложности. Вы должны уничтожить установку, которая расположена за стеной, для чего надо стрелять в щель, которая постоянно перемещается. После того как щель остановится напротив установки, та, в свою очередь, выпустит на поле электрический заряд. Избегая его, подберитесь к щели и стреляйте внутрь. Если вы попадаете, установка начинает трястись.

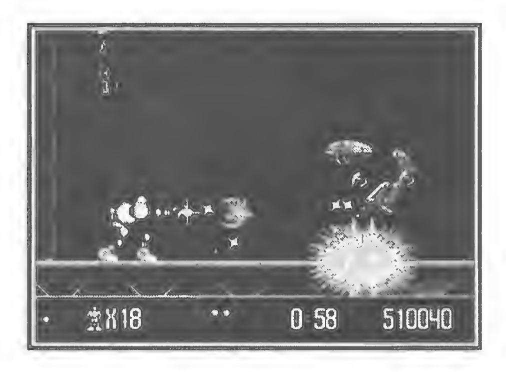


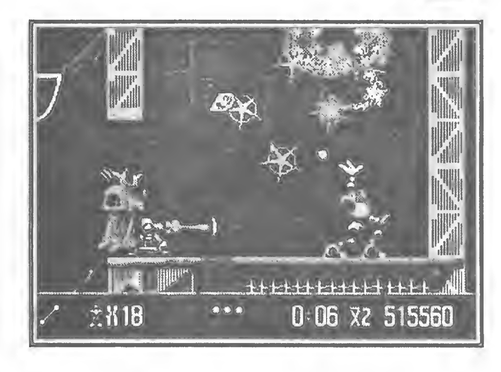
Многочисленные смерчи, двигающиеся вместе с вами по полю, не отнимают у вас здоровье, но постоянно толкают вас в разные стороны, что мешает приблизиться к щели. Стреляя в них, вы также можете отпихивать их от себя. Главный враг на этом уровне – время, которого отведено весьма немного.

Уровень 12. Nightscape / Ночной Бег

Путь на протяжении всего уровня у вас только один, поэтому описывать, как и куда идти, я не буду. Укажу лишь те места, где есть вероятность упустить что-нибудь в результате неправильных действий.

Преодолев приличное расстояние, постоянно двигаясь то вверх, то вниз, вы окажетесь в таком месте, где кажется, будто вы стоите на воздухе. При свете молний становится видно, что это тонкий пол. В телевизоре рядом спрятан приз, который превратит вас в бомбу. Взорвавшись, вы уничтожите этот пол. Собирайте фотоны и забирайте из телевизора приз, который позволит вам летать. С помощью полета вы можете получить жизнь, но вряд ли у вас это получится с первого раза, потому что лететь надо очень далеко и точно. На тот случай, если вы не смогли даже вылететь за пределы комнаты, чтобы выбраться отсюда, прыгайте вдоль левой стены – там есть невидимая площадка.

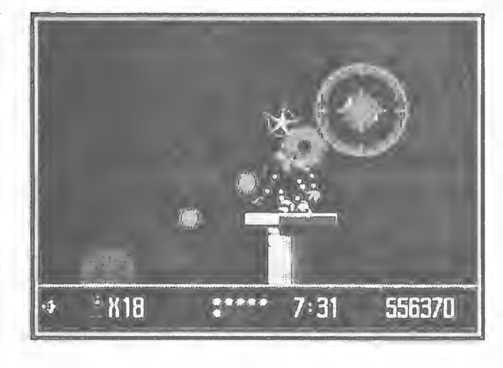




Продолжая следовать по единственно возможному пути, вы будете спускаться все ниже и ниже. В конце концов вы спуститесь туда, где довольно много фотонов висят по диагонали, изображая что-то вроде волны. Пройдя влево, вы подойдете к краю. Если вы прилетели сюда, то теперь должны двигаться наверх – высоко вверху есть уступ, над которым висит телевизор – в нем спрятана жизнь. Чтобы продвигаться к выходу, вы должны спуститься вниз.

Преодолев еще один длинный отрезок пути, вы окажетесь в месте, где вам надо подниматься наверх, но при этом есть два пути: слева простые площадки, а справа широкие площадки, закрытые сеткой. Поднимайтесь по правому коридору, собирая по пути фотоны. Поднявшись наверх, вы увидите слева от себя механизм, похожий на сломанный экскаватор, – если бы вы проходили слева от него, он мог бы уничтожить вас. Расстреливайте его и поднимайтесь дальше по единственному пути (не забудьте расстрелять телевизоры). Буквально через несколько секунд вы завершите этот уровень.

Уровень 13. Dark Ruins / Темные Руины

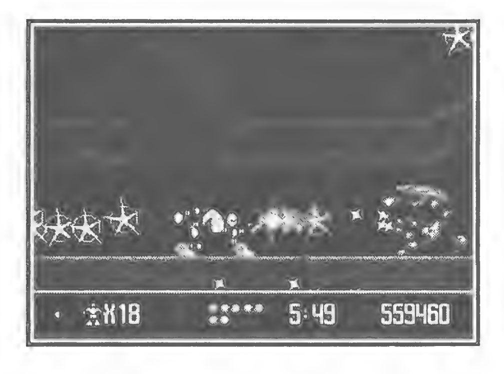


Это один из самых длинных и запутанных уровней. Как и на других, здесь надо просто пробраться слева-направо, но при этом почти всегда есть несколько путей, так что собрать все на этом уровне у вас вряд ли получится. Маршрут не представляет собой ничего особенно сложного, какой бы путь вы не избрали, поэтому я только укажу на некоторые места, нуждающиеся в комментариях.

Пройдя немного вперед, вы доберетесь до колонны, с обеих сторон которой висят пушки. Забирайтесь на нее, собирая фотоны, и подпрыгивайте, когда окажетесь на самом верху. Слева висит телевизор, разбив который, вы сможете взять приз и превратиться в сверло. Упав вниз, смещайтесь вправо – рядом с колонной есть место, где вы просверлите дыру и попадете в помещение с фотонами и телевизорами.

Пройдя еще дальше и разогнав комаров, вы сможете выбить из телевизора приз и превратиться в бомбу. Взрывайтесь там, где упадете, и появится ход вниз. Если хотите получить побольше фотонов, падайте в дыру, пройдите вправо, собирая призы, а потом возвращайтесь обратно, забирайтесь наверх и идите опять вправо, но уже поверху.

Превратившись в сверло, после взятия приза над колонной смещайтесь вправо и падайте вниз – там будет место, которое вы можете просверлить. Пройдя вправо, вы доберетесь до контроллера защиты – можете его уничтожить. Продвигайтесь дальше вперед, пока не упретесь в стену. Прыгайте, и сверху пройдете через нее. Пройдя еще дальше, вы скоро найдете спутниковую тарелку – если хотите, можете уничтожить ее



и завершить уровень сразу. Если не хотите этого делать, забирайтесь по выступам наверх, чтобы собрать фотоны и выбить из телевизора в самом верху жизнь, после чего возвращайтесь обратно к тому месту, где делали дыру, вылезайте наверх и идите опять вправо.

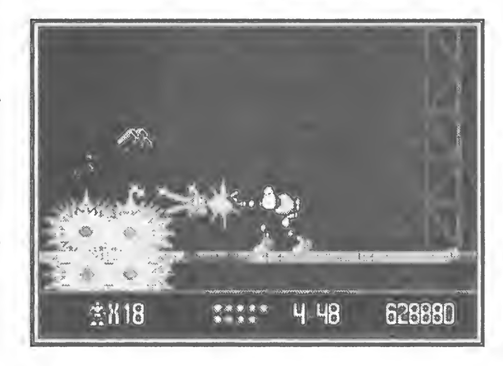
Продвинувшись немного вперед, вы доберетесь до колонны. Обязательно постарайтесь забраться на самый верх, для чего, упершись в потолок, прыгайте влево и, подскочив, смещайтесь вправо, чтобы попасть на выступ. В телевизоре, который вы там найдете, спрятан приз, добавляющий единицу здоровья.

Забравшись по уступам наверх и упав после этого вниз, вы окажетесь возле сломанной колонны, справа от которой есть стена. Прыгнув в эту стену, вы пройдете через нее и сможете добраться до телевизора и фотонов. Если вы упадете здесь вниз, то придется еще раз идти влево, выбираться наверх и опять идти вправо.

Следующее место, где полезно соблюдать верную очередность действий – колонна, на которую вы заберетесь по уступам и слева от которой висит множество фотонов. Разбейте сначала нижний телевизор и только потом верхний – из него вы получите парашют. Потихоньку спускайтесь вниз, стараясь собрать как можно больше фотонов, а потом выбирайтесь по уступам наверх. Прежде чем упасть вниз, прыгайте наверх по шестам, на которых висят флаги, и доберетесь до телевизора, в котором спрятана жизнь.

До выхода осталось всего ничего – спуститься вниз по извилистому коридору. Там, где вправо ведут сразу два коридора, сначала загляните в верхний, за телевизором. Нижний коридор – выход.

Уровень 14. Underground vault / Подземные Своды



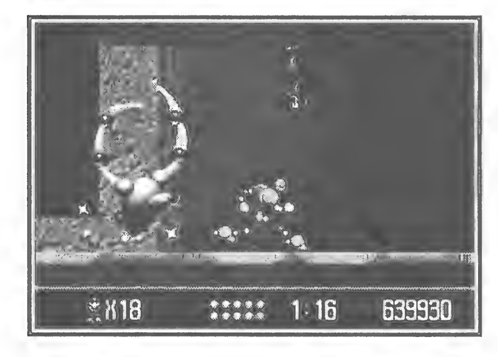
Если хотите быстро пройти этот уровень, то просто спускайтесь все время вниз, а потом поднимайтесь наверх, и окажетесь возле выхода, однако при этом вы не сможете уничтожить все телевизоры и пропустите много фотонов.

Первое место, где перед вами стоит выбор пути – сразу на старте. Можно просто падать вниз, стараясь в полете ухватить побольше фотонов, а можно прыгнуть через провал вправо – в этом случае вы тоже получите фотоны и сможете уничтожить больше телевизоров. Если вы стали прыгать вправо, то, превратившись в бомбу, взрывайтесь рядом с темным полом, а не прямо на нем. Собрав фотоны, разбивайте телевизор возле стены и, взяв парашют, прыгайте вниз. Внизу выходите налево, через стену.

Следующее место, в котором нужно не просто падать вниз, а находиться несколько ниже. Разделавшись с ходячей пушкой, которая будет справа от вас, падайте вдоль







стены, и окажетесь на выступе с телевизором. После этого падайте еще ниже и сразу смещайтесь вправо, используя подскок, чтобы попасть на уступ. Собрав фотоны внизу, прыгайте на уступ справа, а потом еще на один, чтобы добраться до телевизора. Забрав приз, выбирайтесь обратно и падайте дальше вниз.

Когда начнете подниматься наверх, сбив пушку и телевизор, не спешите падать вниз. Прыгайте вверх, к правой стене, и окажетесь на невидимой площадке. Прыгая по таким площадкам от одной стены к другой, вы будете подниматься все выше и в итоге доберетесь до телевизора, в котором спрятана жизнь. Взяв ее, падайте в самый низ, и попадете к боссам этого уровня, которые поочередно будут спускаться к вам с чертежей.

Первый босс (что-то вроде самолета) летает туда-сюда, то поднимаясь, то опускаясь. Проскакивайте под ним, когда он поднимается наверх, и постоянно стреляйте в него.

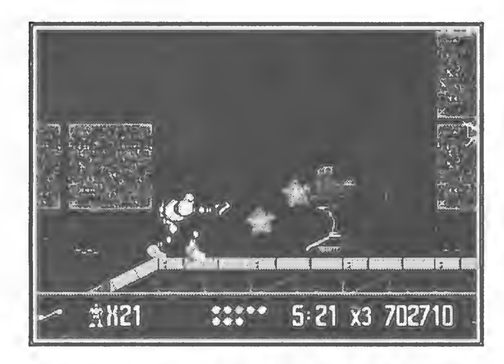
Второй босс (забавная механическая рыба) ходит за вами на плавниках. После того как вы постреляете в нее, она ускорится, а через некоторое время опять затормозит. Прыгать через нее надо только тогда, когда она двигается медленно, иначе упадете прямо на нее. Перепрыгнув, отбегайте от нее, разворачивайтесь и стреляйте, а потом убегайте. Когда она замедлится, опять прыгайте и начинайте все сначала. Одолев рыбу, падайте в проход, который откроется слева, и попадете к третьему боссу – обезьяне.

Ее победить несколько сложнее, чем двух предыдущих врагов. Обезьяна перемещается, цепляясь за потолок. Когда вы попадаете в нее, она падает вниз и делает к вам несколько шагов. Кроме того, она иногда стреляет в вашу сторону. Чтобы одолеть ее, прыгайте и стреляйте в нее, когда она приближается к вам. Постреляв немного после того как она упадет, отбегайте, а потом начинайте все сначала.

Уровень 15. Worldlink Center / Центр Всемирной Связи

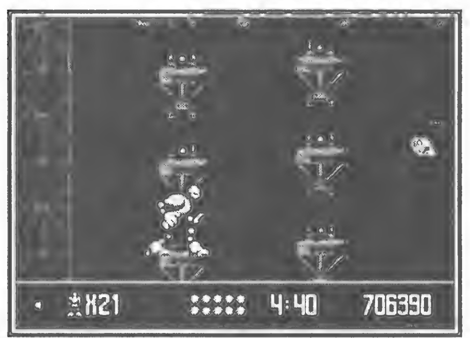
Самый запутанный и неудобный уровень из всех. Лучше сразу откажитесь от желания поискать здесь телевизоры или собрать побольше фотонов – проскочите его побыстрее, и все. Я специально не буду описывать путь к выходу, потому что тогда придется

расписать его весь – шаг за шагом, и выйдет очень длинно и запутанно. Просто продвигайтесь вправо при любой возможности, уничтожая все на своем пути и не особо отвлекаясь на сбор призов и фотонов. Когда доберетесь до двух транспортеров с широкими площадками, которые двигаются вниз, прыгайте по ним вверх и идите вправо.



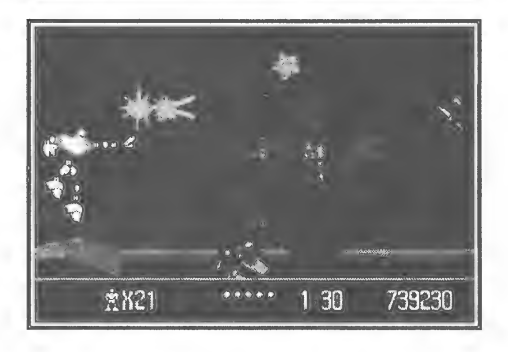
Уровень 16. Twist and Shout / Вращение и Вопли

Вы должны подниматься в смерче, избегая столкновений с различными предметами, которые вращаются вместе с вами. Подниматься вы будете автоматически и при этом можете двигаться только влево или вправо и стрелять в разные стороны. Поднявшись до самой вершины, вы встретитесь со своим главным врагом – Warhead`ом.



Подпрыгивайте и стреляйте ему в голову. Он будет постепенно разваливаться и вместе с этим будет меняться его манера поведения. Никаких особых советов дать тут нельзя – старайтесь не приближаться к нему и не подставляться под его выстрелы. Если присесть на крыше, которая перемещается с одной стороны на другую, то можно проскочить под врагом. Не бойтесь упасть вниз – если вы не попадете на крышу, то смерч подбросит вас обратно.

Одолев Warhead`a, вы получите очки за прохождение уровня, которые, впрочем, уже не играют роли, потому что игра пройдена, и теперь вы можете любоваться на имена людей, создавших ее.



Заключение

Игру, которая, по своей сути, была бы похожа на эту, но была бы лучше ее, я пока не встречал. Плавная графика выполнена изумительно, звук тоже сделан на высоком уровне. Интересные, но не очень сложные уровни, разнообразие призов и врагов – что еще надо, чтобы приятно провести несколько часов? Разве что только систему паролей для того, чтобы не было необходимости проходить всю игру, не отрываясь от джойстика. Но чего нет, того нет, а в целом игра не то что хороша – великолепна.

VECTORMAN 2

ВЕКТОРНЫЙ ЧЕЛОВЕК 2

Blue Sky • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Вы выполнили задание первой части игры и победили Warhead`a? Поздравляю, но кто вам сказал, что это освобождает вас от необходимости выполнять вашу работу? Ведь Земля по-прежнему нуждается в очистке от ядовитых отходов. Vectorman вернулся к своим прямым обязанностям — доставлять мусор на солнце и сжигать его там. Во время одного из рейсов в его баржу попала шальная ракета. Он катапультировался и спасся, но оказался заброшен в неизвестный район, населенный странными существами, которые вовсе не рады его появлению. Нельзя бросать его в таком положении — вы должны вывести Vectorman`а из болот и джунглей и помочь ему вернуться в нормальный мир.

Управление

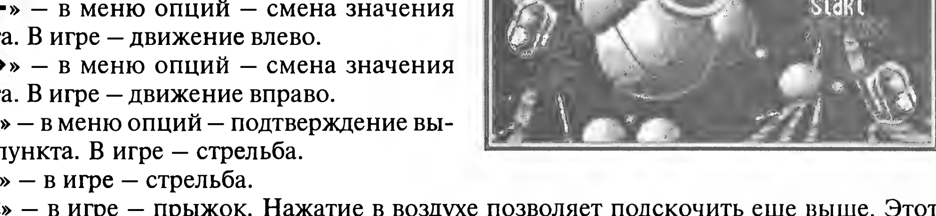
«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — пауза.

«🡅» — в меню — перемещение курсора вверх. В игре — взгляд или стрельба вверх.

«🡇» — в меню — перемещение курсора вниз. В игре — взгляд или стрельба вниз.

«🡄» — в меню опций — смена значения пункта. В игре — движение влево.

«🡆» — в меню опций — смена значения пункта. В игре — движение вправо.



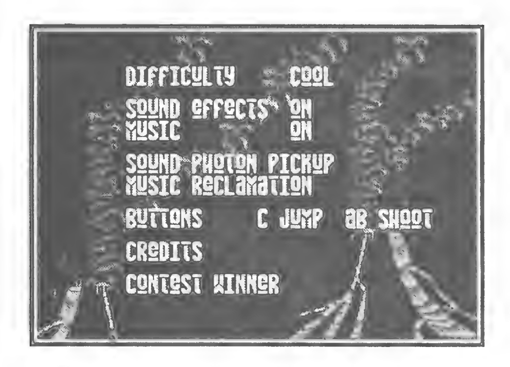
«A» — в меню опций — подтверждение выбора пункта. В игре — стрельба.

«B» — в игре — стрельба.

«C» — в игре — прыжок. Нажатие в воздухе позволяет подскочить еще выше. Этот маневр также можно использовать для уничтожения врагов и коконов.

Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен (то есть функцию «прыжок» можно переставить на любую кнопку).

Меню

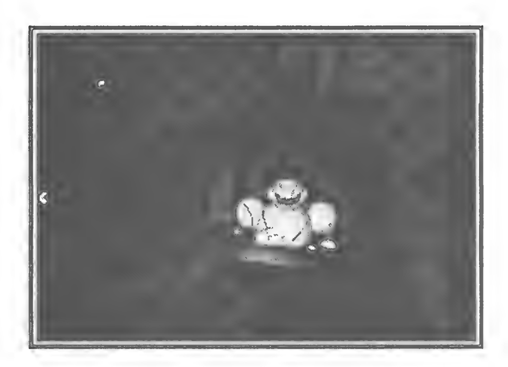


В главном меню два пункта: «Start» и «Options». Используя первый, вы можете начать игру, а благодаря второму можете настроить некоторые параметры игры.

В верхней строчке меню опций можно изменить уровень сложности игры, который влияет на то, сколько здоровья у вас будет в начале игры, сколько жизней и как долго вам придется стрелять во врага, чтобы уничтожить его. Есть три возможных варианта: легкий уровень (Lame), средний (Cool) и тяже-

лый (Wicked). Используя два следующих пункта, можно включить (On) или выключить (Off) звуковые эффекты и музыку в игре. С помощью следующей пары пунктов вы можете прослушать любой эффект или мелодию, которые используются в игре. Просто выберите название звука (или мелодии) и нажмите кнопку «Start». В строке «Buttons» можно выбрать кнопку, которая будет использоваться для прыжка (Jump). Две другие кнопки будут использоваться для стрельбы. Последние два пункта меню опций не представляют особого интереса. Выбрав первый, вы сможете узнать имена людей, принимавших какое-либо участие в создании игры. В последнем пункте объявлен победитель конкурса, связанного с первой частью этой игры. Чтобы вернуться обратно в главное меню, нажмите кнопку «Start».

Прохождение



После запуска игры вы можете посмотреть небольшой мультик, информирующий вас о том, каким образом Vectorman был втянут в эту историю, после чего попадете на первый уровень.

Статусная строка внизу экрана не претерпела ни малейших изменений по сравнению с первой частью игры, но я все же опишу ее.

Слева отображается тип оружия, которое вы используете в данный момент. Используется всегда то оружие, которое вы взяли последним. Когда оно закончится (перед этим символ некоторое время будет мигать), вы снова станете использовать стандартное оружие, которое ничем не ограничено. Справа от текущего оружия расположен счетчик жизней. Если их накопится много, то вместо группы человечков там будет нарисован только один, а справа от него числом будет показано количество ваших жизней. Еще правее показывается ваше текущее здоровье. С каждым попаданием в вас будет исчезать один шарик. Если они кончатся все, вы потеряете жизнь, и придется еще раз проходить часть уровня. Справа от здоровья показано время, которое есть у вас на прохождение уровня. Если оно кончится прежде, чем вы завершите уровень, то вы потеряете жизнь. Справа от таймера во время игры иногда появляется число после знака умножения. Именно на него умножаются все получаемые вами очки, жизни и т.п. Самые правые цифры – это набранные вами по ходу игры очки, которые даются практически за все. В свою очередь, набираемые очки дают вам дополнительные жизни.

Цель игры также не претерпела существенных изменений в сравнении с первой частью – вы должны пройти 22 разнообразных уровня, отстреливая врагов и собирая призы, чтобы выбраться наконец из местности, куда вас забросила судьба.

Телевизоры из первой части превратились в зеленые коконы, но в них по-прежнему скрываются призы. Такой кокон всегда прицеплен к потолку и не может висеть в воздухе просто так. Чаще прыгайте, если не видите потолка, и будет меньше шансов пропустить кокон.

Управление не изменилось – стрелять можно во все стороны, а если разбежаться, то прыжок будет более высокий. Несколько изменился двойной прыжок (вернее, его

возможности). Как и раньше, с его помощью можно уничтожать врагов, но теперь нельзя просто так врезаться в них – врага должна зацепить именно реактивная струя, а не вы сами, иначе потеряете здоровье. Зато теперь, используя двойной прыжок, можно уничтожать коконы, а не расстреливать их.

Набор призов тоже изменился не слишком сильно – это различное оружие, здоровье, дополнительное время и т.п. Крайне редко встречаются призы, которые трансформируют вас во что-нибудь другое, зато от некоторых врагов остается специальный приз, благодаря которому вы получаете какие-то специальные способности, присущие этому врагу.

Враги восстанавливаются только в том случае, если вы потеряете жизнь. Исключение – маленькие летающие жуки, которые не могут сразу убить вас, но доставляют немало хлопот. С каждым укусом такого жука вы будете менять цвет и, в конце концов, погибнете.

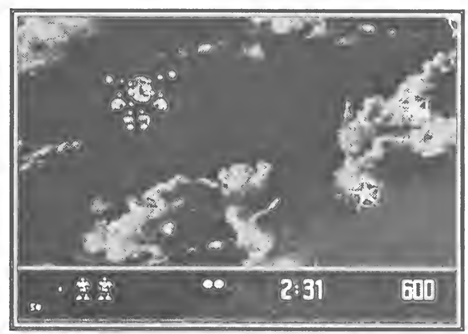
По окончании уровня вы получаете дополнительные очки за проход уровня, собранные фотоны, расстрелянные мешки и оставшееся время. Новый уровень вы начинаете с тем же количеством здоровья, с которым завершили предыдущий.

Очень сильно изменился принцип попадания на призовой этап. Теперь для этого не надо ничего уничтожать – достаточно просто хорошо пройти уровень (то есть собрать все (или почти все) фотоны и уничтожить все (или почти все) коконы).

Суть призового этапа изменилась еще больше. Самих этапов стало три разновидности. Вы можете попасть на трубчатый (Tubular) призовой этап. На нем ваша задача заключается в полете через почти бесконечную трубу и отстреле многочисленных, но одинаковых врагов, от которых будут оставаться призы (иногда очень полезные).



Второй вариант призового этапа – орбита орботов (Orbot Orbit). Здесь действие переносится в открытый космос. Управляя космическим корабликом, вы должны уничтожать вражеские корабли и метеориты. Вокруг двух планет, по постоянным орбитам, вращаются различные призы – после того как вы соберете их все, вас перенесет к следующей паре, где все начнется сначала, но врагов станет больше. Управление несложное, но вас постоянно притягивает к ближайшей планете, поэтому удержаться на одном месте затруднительно.



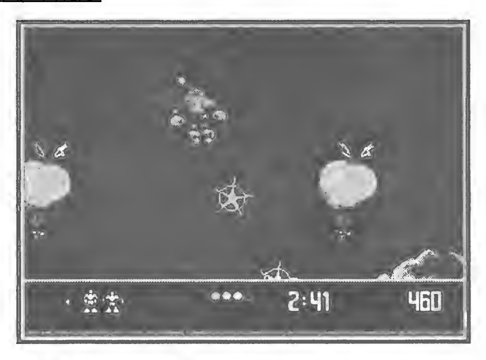
Третий вариант призового этапа – План 9 (Plan 9). Не знаю, откуда взялось это название, но сам этап, пожалуй, самый простой изо всех. В его основе лежат игры, известные, вероятно, любому игроку со стажем. Вы на-

ходитесь внизу экрана и можете двигаться только влево и вправо. Сверху вас атакуют враги, а вы должны отстреливаться. От врагов остаются призы, которые постепенно опускаются к вам. Вот и все – чем дольше продержитесь, тем больше наберете очков и полезных вещей.

Призовой этап вы покидаете, если прошли его весь, если кончилось время или если вы потеряли жизнь.

С огромным сожалением вынужден сообщить, что паролей за пройденные уровни так и не появилось. При том, что количество уровней увеличилось, вам придется еще дольше, не отрываясь, сидеть за этой игрой. Она, конечно, интересная, но все равно неудобно, что с потерей последней жизни получаешь надпись «Game Over» и попадаешь обратно в главное меню.

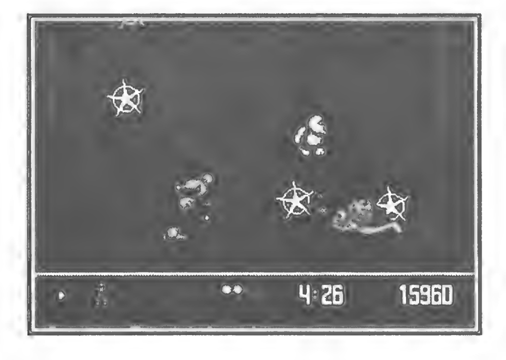
Уровень 1. Geronimo / Джеронимо



У названия этого уровня нет перевода – это боевой клич американских десантников, который они выкрикивают перед началом боевой операции, чтобы напугать и ошеломить противника.

Подобно американским десантникам, вы должны опуститься на поверхность планеты. Собирайте при этом фотоны и расстреливайте появляющихся врагов. Уровень несложный и очень короткий – как только ваши подошвы коснутся земли, он завершится.

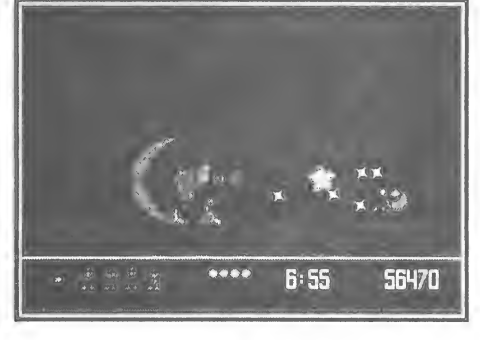
Уровень 2. Night in the swamp / Ночь на болоте



Просто продвигайтесь по болоту вправо. Там, где пузырятся лужи, расположены провалы вниз, которые соединяют два яруса этого уровня. Упав вниз, можно продвигаться через подземелье, но выход с уровня расположен на поверхности. Никаких особенно секретных мест на этом уровне нет, хотя некоторые перегородки в проходах можно расстреливать. Если хотите собрать побольше фотонов и призов, падайте с поверхности в каждую дыру, и наоборот, выбирайтесь из подземелья при каждой возможности. Единственное место, которое хоть как-то тянет на скрытое, расположено в последнем, перед выходом, подземелье. Спустившись вниз и пройдя по извилистому коридору влево, вы доберетесь до большой пещеры с тремя грибами. Если с самого правого гриба прыгнуть вправо и вверх, то попадете к перегородке. Расстреляв ее, вы сможете выбить из кокона жизнь.

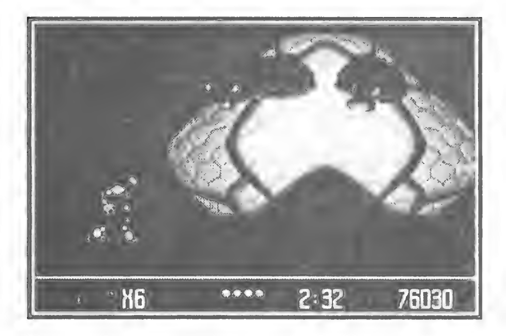
Уровень 3. Bog jam / Болотное варево

Здесь вам придется применить все свое умение точно прыгать, поскольку основную часть времени вы будете скакать как обезьяна с одного дерева на другое. Выход с этого уровня расположен в правом верхнем углу, поэтому вам необходимо забираться по деревьям все выше и выше, чтобы добраться до него. Путей наверх несколько, добраться туда не очень сложно, хотя нельзя влезть по одному дереву – когда выше подняться не получается, прыгайте, используя подскок, влево или вправо, чтобы перебраться на соседнее. Никаких скрытых мест нет, но оказавшись на самом верху (это место выглядит как коридор между двух веток), не спешите бежать вправо, к выходу. Пройдите влево, присматриваясь к местности. Почти в самом углу будет плохо видимый кокон – в нем спрятана жизнь.



На этом уровне есть некоторые неприятные враги. О маленьких жуках уже упоминалось выше – они не очень опасны, хотя вполне могут столкнуть вас с ветки вниз. Есть еще один противник – это синего цвета таракашка, у которой есть нечто вроде крыльев. Ими она весьма успешно может закрываться от ваших выстрелов (правда, только от обычного оружия). Уничтожив ее, вы получите специальный приз – красный шарик с буквой «А». Взяв его, вы получаете временную защиту – жуки по-прежнему могут кусать вас, а вражеские снаряды будут отталкивать, но здоровье вы при этом не теряете. Остальные враги достаточно обычны и не нуждаются в особых комментариях.

Уровень 4. In Blackest Night / В ночной тьме

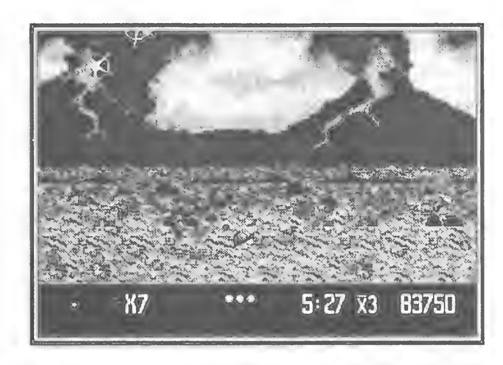


Сейчас вам предстоит сразиться с первым в игре боссом. Огромный монстр с двумя головами будет плеваться огнем, стараясь при этом попасть в вас. Битва с ним не представляет особой сложности. Заберитесь на одну из веток, которые растут около обеих стенок. Когда головы врага будут перемещаться мимо вас, стреляйте по ним, подпрыгивая, если нужно, от огня. Если даже монстр приблизится к вам, ничего страшного – опасны только его выстрелы. Вам вполне хватит времени, чтобы отделаться от этого врага, не прибегая к более сложным способам.

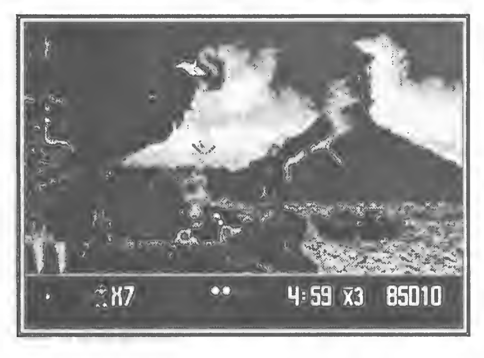
Уровень 5. Fired / Полыхающий

На этом уровне нет никакого лабиринта и очень запрятанных мест. Просто продвигайтесь слева-направо, отстреливая врагов и собирая призы. Уничтожив скорпио-

на, вы можете взять такой же шарик с буквой «А», какой вам встречался на третьем уровне. Теперь, однако, он не только дает вам защиту, но еще и превращает в скорпиона. Стрелять вы в итоге не можете, но зато можете очень сильно бить хвостом. Кроме того, вы можете без проблем ходить по лаве.



Сразу на старте падайте в самый низ и прежде чем расстреливать кокон, пройдите влево, чтобы забрать фотоны (для этого расстреляйте перегородку). Снова оказавшись наверху, заберите приз из кокона (это мощное одноразовое оружие) и на плоту перемещайтесь к следующему островку. Используйте оружие, как только увидите скорпиона, чтобы он не успел причинить вам вреда.

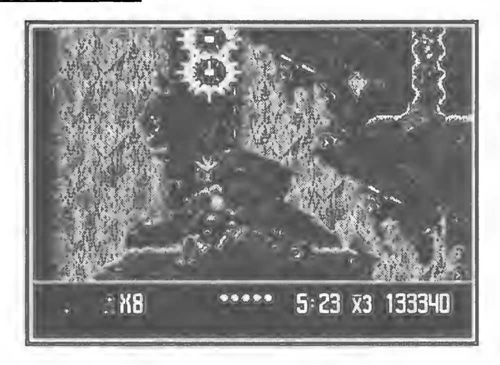


Между некоторыми островками нет плотов. Подождите немного – если он не появляется, просто прыгайте дальше, используя подскок, и все будет в порядке.

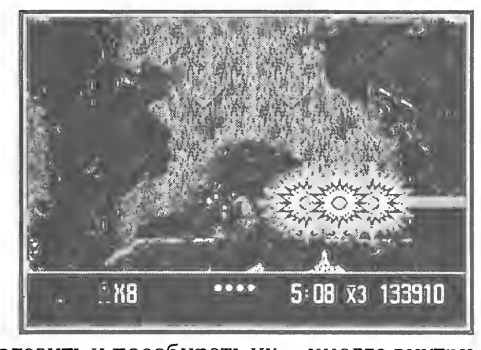
Еще одно место, нуждающееся в некоторой подсказке, – большой остров неподалеку от выхода. На его вершине есть ход вниз, но он закрыт перегородкой из просвечивающей пленки. Расстреляйте ее или разбейте хвостом, чтобы попасть вниз. Спустившись, пройдите влево, чтобы собрать там разные хорошие вещи. Слева от коридора, по которому вы спустились, к потолку прикреплен кокон. Его можно сбить, только если вы скорпион – дважды подпрыгнуть и ударить хвостом. Прыгать и расстреливать его бесполезно – он не разрушится. В этом коконе спрятан приз, добавляющий время, так что не очень расстраивайтесь, если не сможете его уничтожить. Выбравшись обратно наверх и пройдя еще пару островков, вы завершите этот уровень.

Уровень 6. Magma P.I. / Магма П.И.

Касательно названия этого уровня есть версия, что Р. I. – это какая-то аббревиатура из английского языка, но перевести ее мне не удалось.



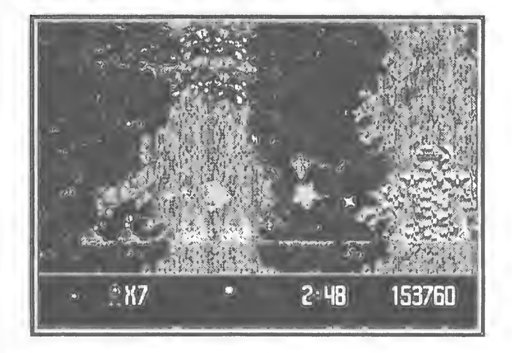
Чтобы пройти этот уровень, вам надо попасть в правый нижний угол, но по прямой не пройти – мешает стена из застывшей лавы. Обойти ее не очень сложно – пройдите немного вправо и карабкайтесь вверх по различным выступам, отстреливая врагов. Когда выберетесь на свежий воздух (лавы вокруг станет меньше и будет видно обла-



ка), пройдите еще вправо и падайте вниз. Оказавшись почти на самом дне, опять пробирайтесь вправо, и скоро окажетесь возле выхода. Чтобы попасть к нему, расстреляйте непрочную стенку из просвечивающей пленки (вы уже встречали такую на предыдущем уровне). Свалившись в появившуюся дыру и пройдя вправо, вы покинете этот уровень.

Выше указан приблизительный кратчайший путь. Вы будете встречать фотоны и коконы, висящие немного (или даже далеко) в стороне от него. Если есть желание, можете полазить и пособирать их – иногда внутри коконов можно найти неплохие вещи.

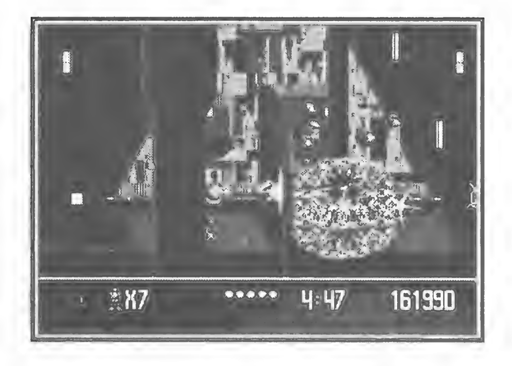
Уровень 7. Turn up the heat / Повышение температуры



Очередной босс. Одолеть его не очень сложно, но нужна хорошая реакция. Становитесь на левый островок (он лучше, потому что с него больше видно) и стреляйте во врага, когда он появляется из дальнего озера. Когда он замахивается, это означает, что сейчас в вас полетит комок лавы – подпрыгивайте. Если босс вылез из озера прямо перед вами, отпустите его подальше и только потом начинайте стрелять. Единственная проблема – когда босс подходит совсем близко, трудно увернуться от его выстрела.

Уровень 8. Orbot express / Экспресс орботов

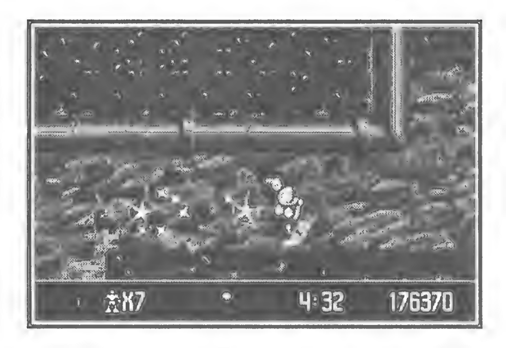
Кто не помнит или не знает: орботы – это мощные механизмы, предназначенные для очистки планеты от ядовитых отходов. И это именно орботы, а не роботы.



Вы впервые встали на ролики. Управление не очень сложное, хотя к нему надо привыкнуть. Разгон и торможение выполняются кнопками «→» и «←», соответственно. Чтобы затормозить очень быстро, используйте кнопку «↓». Прыжки и стрельба выполняются как и раньше.

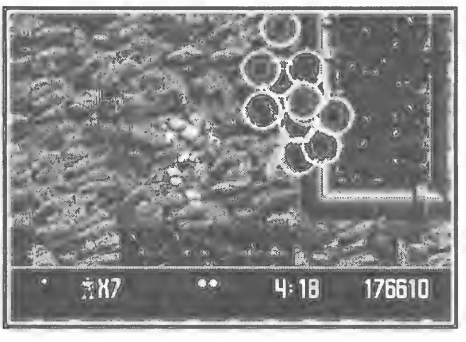
Коконов здесь немного, но из-за высоких потолков некоторые из них плохо видно. Первый кокон висит почти на самом старте, над летающей гусеницей. Чтобы добыть три следующих, подпрыгивайте, скатываясь с первой горки, и попадете в тупико-

вый коридор. Собрав в нем призы, возвращайтесь обратно и катитесь дальше вправо. Остальные коконы висят в основном коридоре под потолком – чаще подпрыгивайте, и вы их не пропустите.



Уровень 9. Dirty job / Грязная работа

Этот уровень является лабиринтом с очень интересным устройством. Большая его часть заполнена землей, которую вы можете уничтожать своими выстрелами. Таким образом, вы можете прокапывать себе проходы в любом направлении, попутно расчищая и собирая фотоны. Врагов мало, поэтому основная задача – найти выход прежде, чем кончится время.



От старта спускайтесь в самый низ, дважды заворачивая в тупички слева, если вам нужны коконы. После этого прокопайтесь вправо, а потом вверх. Теперь вам придется очень много стрелять, потому что выход находится справа, за толщей земли. Можете разнести все, если вам нужны фотоны – основные их запасы хранятся именно здесь. Выход расположен справа, примерно посередине, между двух труб.

Уровень 10. Vectorman 1 2 3 / Векторный человек 1 2 3

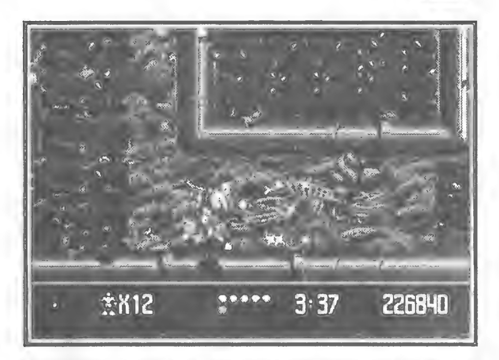
Вам опять придется встать на ролики. Уровень очень похож на восьмой, но немного сложнее. Появились развилки. Оба раза падая с горки вниз, прокатитесь влево, если хотите добыть фотоны и коконы, хотя выход расположен, как обычно, справа. После первой развилки, поднимаясь по склону, подпрыгивайте, чтобы не пропустить кокон. Недалеко от выхода будет пара летающих гусениц, в которых вы не попадаете – просто присядьте, и они пролетят над вами.



Уровень 11. I can dig it / Я могу прорыть это

Вспомните девятый уровень и приготовьтесь как следует порыться в земле. Чтобы пройти этот уровень, вам надо всего лишь перебраться на его правую сторону и выйти

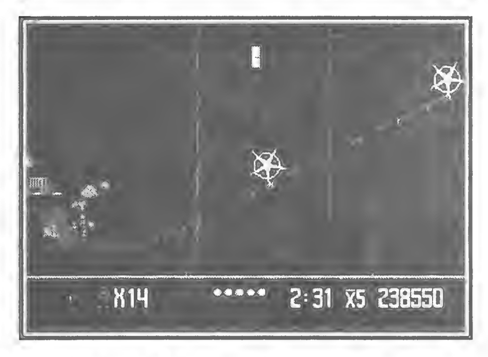
в один из проходов. Врагов еще меньше, чем было на девятом, поэтому можете спокойно здесь полазить в поисках коконов и фотонов.



Уровень 12. Rollerderby / Скоростной каток

Опять вы на роликах. Ничего очень сложного или запутанного нет, хотя теперь появились уже не просто тупики, а целый небольшой лабиринт. Если хотите просто быстренько проскочить этот уровень, тогда катитесь все время вправо, отстреливая врагов. Если хотите собрать все, что здесь есть, тогда ваш маршрут будет выглядеть так: от старта катитесь вправо, пока не свалитесь вниз. Оказавшись внизу, прокатитесь до тупика налево, чтобы собрать фотоны и найти кокон. Потом возвращайтесь обратно вправо. Когда минуете то место, где приземлились, опять появятся фотоны. Совсем немного дальше к потолку прилеплен кокон, но его плохо видно, не пропустите. После этого вы подниметесь на горку, проедете по ровной поверхности и подниметесь на еще одну горку. Начав с нее спускаться, подпрыгивайте с подскоком, чтобы попасть на верхний ярус. Прокатившись по нему, собрав призы и упав вниз, двигайтесь до тупика вправо. Недалеко от стены, в которую вы упретесь, к потолку приделан кокон. Разрушив его, катитесь обратно влево, никуда не запрыгивая. Свалившись вниз, прокатитесь еще немного влево, чтобы забрать пропущенные фотоны. Теперь разворачивайтесь и катитесь все время вправо, до самого выхода.





Уровень 13. Mist chances / Случай в тумане

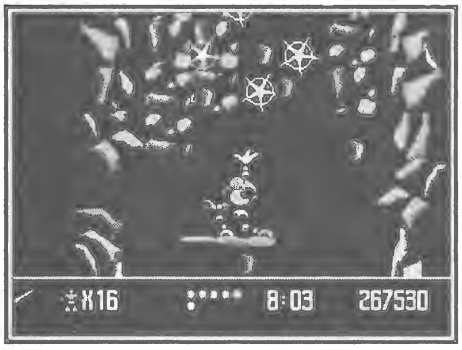
Этот уровень представляет собой несложный лабиринт. Времени на его прохождение дано более чем достаточно, поэтому можете побродить по нему и собрать все призы. Я укажу вам кратчайший путь к выходу, но попутно укажу различные ответвления, в которых можно добыть призы.

Свалившись вниз, пройдите немного вправо, и на вас бросится краб (вы таких уже встречали). Чтобы уничтожить его без потери здоровья, отойдите к стенке и подпрыгните, когда он будет рядом. Когда вы приземлитесь, он уже спокойно поползет обрат-

но – приседайте и расстреливайте. Дальше вам еще будут встречаться такие враги, но они не побегут на вас, как сумасшедшие, а будут просто ползать.



Пройдя еще вправо, вы увидите пол, который внешне отличается от того, где вы шли раньше. Прорыв в нем ход, вы можете попасть коридор с фотонами и коконом в конце. В этом коридоре вам также впервые встретится представитель нового вида. Он способен зарываться в землю и двигаться под ней. Когда враг движется под землей, он неуязвим – стреляйте в него, когда он вылезает на поверхность.



От того места, где вы (возможно) прокапывали ход вниз, вам надо прыгать на уступ вверху, но сначала можете пройти вправо, подняться по выступам и, побродив там немного, набрать разных хороших вещей. Там вы встретите еще одного нового врага. Огромный такой дядя на тощих ногах. Когда он развалится, на его месте останется знакомый вам приз, который превратит вас в подобие этого дяди. Стрелять вы теперь не можете, но один удар вашей мускулистой руки снесет любого врага.

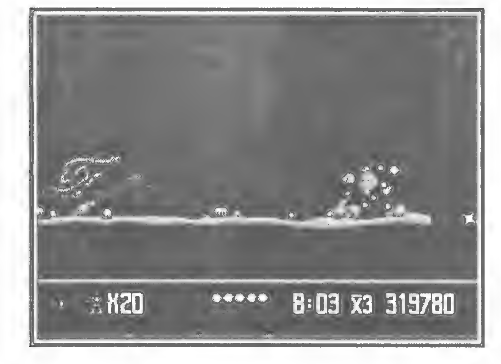
Запрыгнув на уступ, ведущий к выходу, можете разрушить стену слева, чтобы добраться до фотонов и кокона. Чтобы приблизиться к выходу, поднимайтесь по площадкам наверх, но учтите, что спуститься вниз вы уже не сможете.

Теперь вы стоите под огромным каменным островом, который нависает над вами сверху. Самый хороший вариант – обойти его весь против часовой стрелки. Вы пройдете вправо (подпрыгните, подойдя к горке, чтобы не пропустить кокон), поднимитесь наверх по узкому одностороннему коридору (уничтожьте кокон справа), пройдете влево (над головой у вас будут площадки с фотонами – это путь к выходу), упадете вниз (прежде чем падать, запрыгните на уступ, чтобы забрать фотоны и приз), пройдете еще немного вправо и окажетесь там, откуда начали этот путь. Вернитесь обратно, туда, где над головой у вас были площадки. Забирайтесь по ним (слева будет висеть кокон; его легко пропустить, если не знать о нем). Если с верхней площадки прыгнуть влево, то можно получить еще фотоны и кокон. Если же с нее прыгнуть вправо, то очень скоро вы окажетесь около выхода.

Уровень 14. Cave fear / Пещерный ужас

Уровень очень длинный и, на первый взгляд, очень сложный, но это не так. Он действительно длинный, но сложным кажется потому, что на нем появились два новых врага. Улитка на ножках – после того, как вы в нее выстрелите, она спрячется в раковину и дважды в вас выстрелит. Подпрыгните, чтобы ее снаряды не причинили вам

вреда, и опять стреляйте, как только она высунется. Как правило, достаточно двух очередей, чтобы избавиться от этого врага. Второй новый противник – огромный жук-носорог. Когда он замечает вас, то бежит к вам на высокой скорости и таранит. Расстреляв его, вы получите приз, который превратит в носорога уже вас. Стрелять, как обычно, вы не сможете, но зато, нажав кнопку стрельбы и побежав влево или вправо, сможете легко протаранить любого врага или стену.



Что же касается прохождения самого уровня, то он довольно прост, хотя на нем много перегородок, которые необходимо разрушать, чтобы появился проход. Я не буду детально описывать ваш маршрут, он и так очевиден, отмечу только развилки.

Прежде чем падать на старте вниз, разрушьте перегородку слева, чтобы добраться до кокона. Упав вниз, сходите влево, перепрыгните дыру и пробейте перегородку, чтобы добраться до кокона с жизнью. Здесь вниз лучше не падать – выгоднее пройти вправо, забраться по уступам, а потом спуститься по извилистому коридору – так вы соберете больше фотонов.

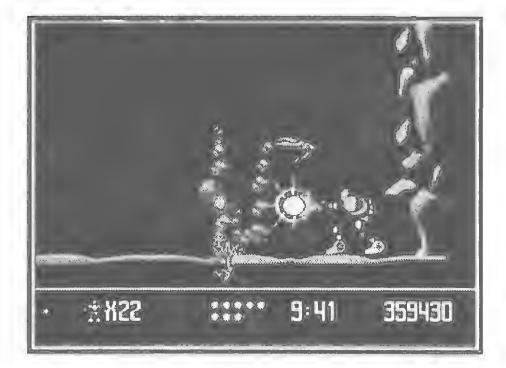
Оказавшись внизу, пройдите влево, перепрыгните дыру и свалитесь вниз через узкий коридор вдоль стены. Теперь ваш путь не имеет развилок. Добравшись до лифта, пробейте стену и уничтожьте кокон наверху.

Спустившись на лифте, вам почти сразу придется подниматься по уступам обратно наверх. Поднимитесь сначала по уступам, расположенным вдоль левой стены, чтобы добраться до кокона. Поднявшись вдоль правой стены, вы впервые встретитесь с жуком-носорогом, но путь здесь только один, и его не обойти.

Миновав еще некоторое расстояние, вы упадете вниз через длинный коридор, собирая по пути фотоны. Вы приземлитесь между двух носорогов, так что не зевайте. Прежде чем падать отсюда вниз, уничтожьте кокон справа, за перегородкой, и слева, на выступе.

После этого у вас опять будет только один путь, пока вы не доберетесь до низкого горизонтального коридора с дырой в полу. Постарайтесь попасть за эту дыру, чтобы собрать фотоны и получить из кокона очень полезный приз, после чего вернитесь немного назад и падайте вниз.

Справа от вас выход, но сначала сходите налево – там полно фотонов и есть кокон.



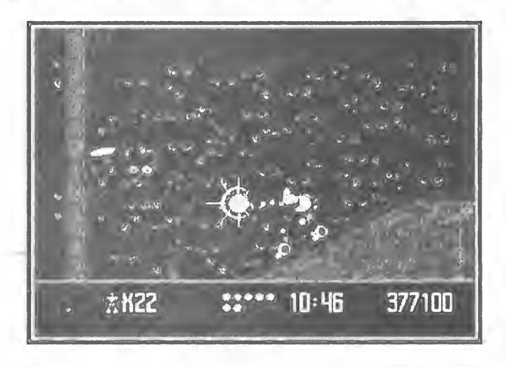
Уровень 15. Dreamsnake / Змеиный сон

Весьма неприятный уровень. Это босс, вернее, два босса. Две змеи, которые вы-

лезают из-под земли и пытаются укусить вас, если вы рядом, и плюнуть в вас огнем, если вы далеко. Где бы вы не встали, змеи будут появляться прямо под вами (исключение – пространство возле самых стенок). Если у вас много здоровья (шесть-восемь единиц или даже больше), то самый простой вариант следующий: встаньте возле стены и непрерывно стреляйте. Змеи будут появляться перед вами и кусать, но, скорее всего, вы расстреляете их раньше, чем у вас кончится здоровье. Если вы доверяете своей реакции, можете пытаться бегать по экрану и прыгать в тот самый момент, когда змея появляется под вами, но у меня из этой затеи не вышло ничего хорошего.

Уровень 16. Recycle or die / Переработать или умереть

Уровень очень короткий, если вы просто пройдете его от начала до выхода, но очень длинный, если вы хотите обойти его весь в поисках фотонов и коконов.



Если вам нужен выход, то просто идите вправо, отстреливая врагов и иногда пробивая стенки. Когда будете упираться в стену, поднимайтесь наверх на лифте или с помощью прыжков. Все встреченные отверстия, ведущие вверх или вниз, игнорируйте. В результате, буквально через минуту вы завершите уровень.

А вот если вы хотите побегать по нему, собирая призы, тогда вам предстоит попотеть. Уровень довольно запутанный, поэтому подробных инструкций, как куда добраться, я давать не стану (это заняло бы очень много места). Замечу лишь, что здесь появился еще один новый враг. Он похож на муравья и может стрелять в вас. Уничтожив его и взяв приз, который от него остается, вы станете ярко-красным и сможете сами бросать огонь. Довольно хорошее свойство, поскольку он мощнее, чем ваше обычное оружие. Второе, что можно отметить: даже в мелкие лужи зеленого цвета нельзя наступать – потеряете здоровье.



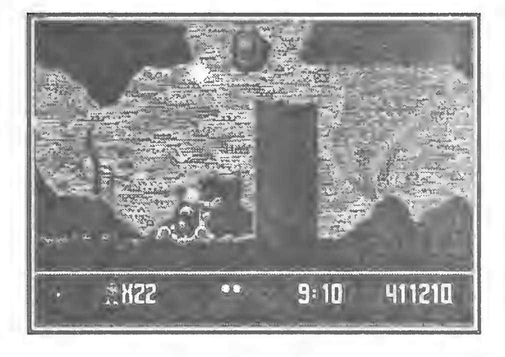
Уровень 17. The shadow nose / Нос тени

Снова босс, но на этот раз вам еще предстоит до него добраться. Ничего сложного – просто расстреливайте блоки и забирайтесь все выше и выше. Если хотите заработать очки и какие-нибудь призы, то уничтожайте врагов, которые изредка встречаются. Расстреляв единственный кокон и поднявшись после этого наверх, вы попадете к боссу.

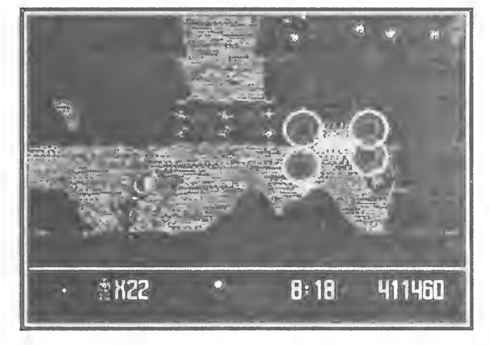


Ваш противник не представляет собой большой опасности, но убивать его придется долго. Это связано с тем, что стрелять в него имеет смысл лишь тогда, когда он выглядит как лицо (уродливое, но лицо). Когда же он расплывается пылью, ваши выстрелы не причинят ему никакого вреда. Тактика проста – встаньте в угол, а когда нужно – подпрыгивайте и стреляйте. Босс будет стрелять в вас и кидать свою челюсть. Снаряды летят с разной скоростью, поэтому следить за ними надо внимательно. Чтобы увернуться от челюсти, просто подпрыгивайте. Она ударится о стенку и улетит обратно. Чтобы вам было немного легче, отмечу, что порядок действий босса всегда одинаков – сначала он стреляет в вас, потом дважды кидает челюсть, а потом все сначала.

Уровень 18. Shout and twist / Вопли и вращение



Это, пожалуй, самый длинный, хотя и не самый сложный, уровень. Если представить себе его внешний вид со стороны, то он будет похож на ровное поле, по которому расставлены столбы-небоскребы. Ваш маршрут, как обычно, пролегает слева-направо, а задача – пробраться через каждый небоскреб, стоящий на вашем пути. При этом вам мешает постоянный встречный ветер. Он будет сильно тормозить вас, если вы идите вправо, и подгонять, если вы двинетесь влево. Просто так на месте стоять нельзя – ветер будет вас сдвигать.



Есть один приз, который превращает вас в маленький смерч – двигаться вы начинаете гораздо быстрее, не можете использовать двойной прыжок и стрельбу, зато любые враги и препятствия разлетаются на куски от одного соприкосновения вправо с вами.

На уровне полным-полно перегородок, которые надо разрушать, и односторонних вертикальных проходов.

Что касается маршрута, то проход в небоскребе найти несложно, а вот собрать все фотоны и уничтожить все коконы – это проблема. Из-за огромных размеров уровня я не буду подробно описывать ваш маршрут, отмечу только некоторые места.

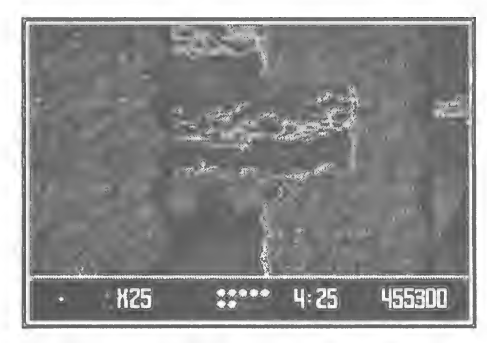
Чтобы перебраться из первого небоскреба во второй, вы должны попасть на площадку, которая перемещается между ними. Для этого можно смещаться влево, падая с самого верха, или пробраться по коридорам снизу (кстати, когда вы едете на этой площадке, вас не сдувает ветром).

Второй небоскреб самый простой – свалившись со столба, на который привезет вас площадка, пройдите вправо и забирайтесь наверх по коридору. Если с самой вершины прыгать влево, то можно прострелить дыру в стене и добыть несколько фотонов, но прыгать придется несколько раз.

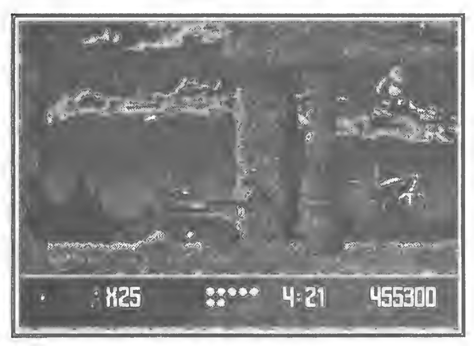
В третьем небоскребе нет ничего сложного – забирайтесь на самый верх, заглядывая в тупики за коконами, если они вам нужны. Почаще прыгайте, потому что потолок высокий и можно пропустить какой-нибудь кокон.

Четвертый небоскреб представляет собой два высоких столба. Упав между ними в самый низ, расстреляйте стену слева и гусеницу, которая там сидит. Потом постреляйте вверх, стоя около левого столбика – там есть кокон, которого просто так не видать. Чтобы выбраться отсюда, надо прыгать с одной палки, торчащей из стены, на другую, постепенно поднимаясь все выше и выше. Падая с одной из палок, торчащих вдоль правой стены, и смещаясь вправо, можно попасть в проход, в котором висит кокон (сюда также можно попасть, если, падая с вершины, смещаться влево).

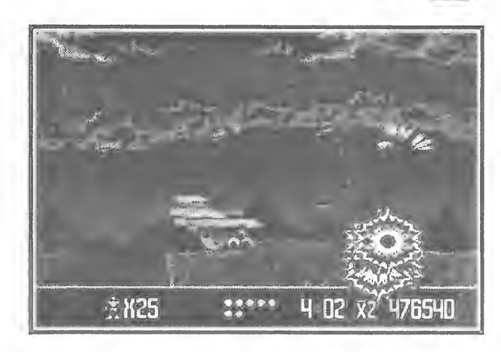
Пятый (и последний) небоскреб. Прежде чем карабкаться на него, попрыгайте с палки на палку, поднимаясь наверх между пятым и четвертым небоскребами, если вам нужны призы и фотоны. Чтобы собрать все призы внутри небоскреба, поднимайтесь по любому проходу до самого верха, а потом падайте вниз с левой стороны и поднимайтесь опять – по другому проходу. Выход с этого уровня расположен на самом верху пятого небоскреба – за стеной.



Уровень 19. Tank you / Вы – танк



Название уровня следует понимать в буквальном смысле. Вы превращаетесь в танк и в таком виде должны преодолеть этот уровень (и следующий тоже). В связи с изменением внешнего вида существенно поменялось управление. Нельзя смотреть вверх или вниз, нельзя сделать двойной прыжок, а обычный стал более инерционным. Стрелять вы теперь можете только вперед или вверх (для поднятия и опускания ствола используйте кнопки «↑» и



«↓»). После прыжка ствол автоматически возвращается в горизонтальное положение.

Что же касается самого уровня, то он не отличается чрезмерной сложностью (или хоть какой-нибудь сложностью). Просто катитесь вперед, уничтожая врагов и собирая призы. Собрать все вряд ли получится, поскольку невозможно вернуться назад.

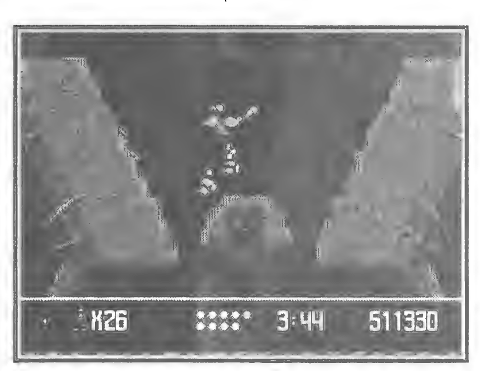
Уровень 20. Tank patrol / Танковый патруль



Все стало еще проще, чем раньше. Никаких развилок или крутых склонов. Катитесь вперед, отстреливайте врагов, собирайте призы. Через кратеры прыгайте, чтобы не потерять здоровье. За левым столбом первых «ворот» грязно-зеленого цвета спрятан кокон – не пропустите. Вот и все, что можно сообщить об этом уровне.

Уровень 21. Bad eggs / Плохие яйца

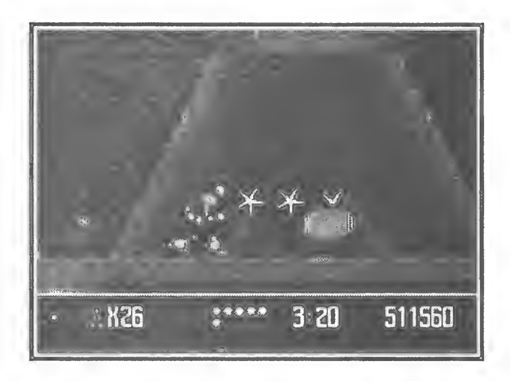
Ваша задача – подняться вверх по чему-то, что напоминает пчелиные соты. Сложность в том, что здесь нет заранее известных врагов. Иногда сверху падают яйца, а после того как они раскалываются, появляется какой-нибудь враг (в большинстве случаев это что-нибудь крепкое и трудноуничтожимое). Выход расположен вверху справа. Коконов здесь нет совсем, только фотоны. Если хотите собрать их все, то поднимайтесь зигзагами – поднявшись на ярус вверх, переберитесь к противоположной стене, поднимитесь еще выше и перемещайтесь обратно. Стоять можно на большинстве горизонтальных поверхностей и верхних гранях предметов, похожих на гайки (только надо точно встать, иначе будете падать вниз).

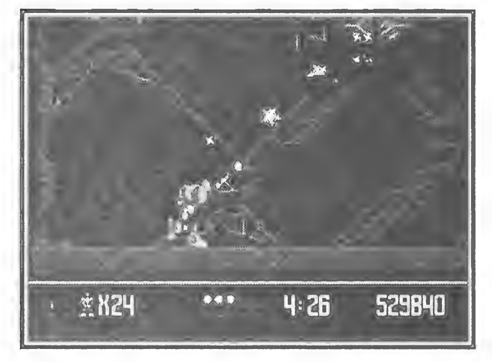


Уровень 22. Queen for a day / Королева дня

Последний уровень – последний босс. Это гигантский паук, сидящий в центре паутины. Одолеть его не так сложно, как может показаться вначале

– для этого надо всего лишь правильно действовать. Самый простой путь к победе: встаньте в каком-нибудь углу; бегите вперед, стреляя по диагонали вверх; не добегая до середины экрана, разворачивайтесь и бегите обратно (стрелять уже не надо); забежав в угол, опять разворачивайтесь и начинайте все сначала. Само собой, если ваш путь пересекается со снарядом, стоит притормозить и пропустить его. Есть еще один вариант, но он медленнее. Можно просто бегать из угла в угол, постоянно стреляя по диагонали вверх. Так еще меньше шансов, что в вас попадет снаряд, но бегать придется дольше. Лифтами, которые расположены с обеих сторон от врага, лучше вообще не пользоваться.

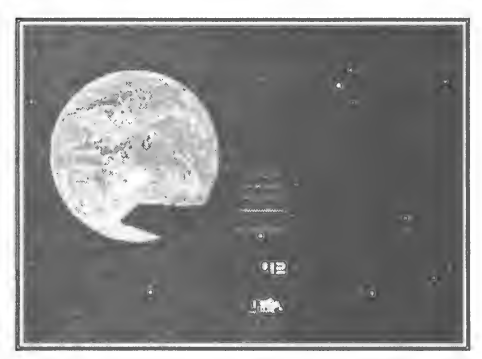




Победив паука, вы увидите короткий мультик, посвященный вашей победе, а потом сможете полюбоваться на список авторов игры.

Заключение

Когда я играл в первую часть этой игры, я думал, что лучше уже не сделать. Я был неправ – продолжение лучше. Хотя графика изменилась незначительно (но в лучшую сторону), звук стал просто превосходным. Уровней стало больше, но они не стали намного сложнее или, наоборот, проще. Единственная ложка дегтя (причем, обеих частей) – отсутствие паролей между уровнями. Впрочем, этот недостаток с лихвой компенсируется всем остальным. Остается только мечтать, что когда-нибудь появится еще и третья часть этой игры и мне доведется в нее поиграть.



ZOMBIE ATE MY NEIGHBOURS

ЗОМБИ СЪЕЛИ МОИХ СОСЕДЕЙ

Data East* ● *Количество игроков 1* ● *Боевик
***Рейтинг* ★★★★☆☆☆☆☆☆**

Вряд ли найдется на свете человек, который не любит фильмов ужасов. Гниющие ожившие мертвецы, нестройной толпой бредущие с развороченного кладбища в жилые кварталы города рвать на части беззащитных живых; волки-оборотни, выслеживающие добычу в дремучих чащобах при свете полной Луны; изящные, но смертельно опасные вампиры, обнажающие в улыбке острые клыки у самого горла жертвы; безумные мутанты, вырвавшиеся на волю из лабораторий безумных ученых, чтобы сеять смерть и разрушение, — что может быть прекрасней всего этого! Какая комедия, мелодрама, боевик сравнится с хорошим фильмом ужасов.

Если вы настоящий поклонник жанра, то игра с ласковым названием «Зомби съели моих соседей» создана специально для вас. Сюжет игры предельно прост и ясен — Америка подверглась опустошительному нашествию орд оживших мертвецов, оборотней, вампиров, мутантов. Причем это нашествие началось одновременно с вторжением марсиан. А стоит за всеми этими безобразиями безумный ученый — доктор Тонгью.

Спасти Америку может лишь пара тинэйджеров, за одного из которых вам предстоит играть. А можно спасать Америку и вдвоем, играя сразу за обоих героев, вернее, за героя и героиню.

Юные супермены не только уничтожают монстров меткими выстрелами, но и спасают уцелевших соседей, собирают полезные предметы и все новые виды оружия, причем за все эти занятия они получают призовые очки.

Описать подробно все 50 с лишним уровней этой великолепной игры, увы, невозможно — ведь в нашу Энциклопедию должны войти описания и других, не менее замечательных, игр, не дело посвящать всю книгу одной игре. Поэтому мы опишем лишь самое важное, дадим инструкцию по пользованию полезными предметами и оружием, а также дадим исчерпывающие советы о том, как убивать монстров и боссов.



Управление

B – стрельба
A + B – выбор оружия
A + C – выбор полезного предмета.
C – использование предмета

Оружие

Название: Water Gun (Водяной пистолет)

Описание: Ваше основное оружие. В начале игры вам без него нечего делать. Гарантированно убивает подавляющее большинство монстров (за исключением боссов, разумеется). Кроме того, с этим оружием вы не будете испытывать проблем с боеприпасами – они валяются буквально повсюду.

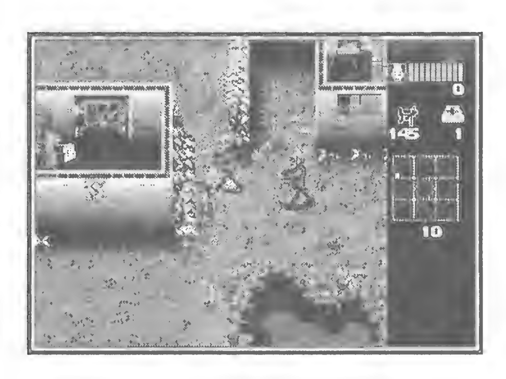
Скорость: (8). Очень неплохая скорострельность, не так ли.

Достоинства: Высокая скорострельность и дальность действия. Идеальный выбор, особенно в начале игры.

Недостатки: Повреждения, которые оно наносит врагу, крайне незначительны (правда, в начале игры этот недостаток почти что и незаметен – враги-то слабые).

Против кого используется:

– Zombies
– Twins
– Chuckies
– Mummies
– Fishmen
– Put out fires
– X Mutant Plants



Название: Fire Extinguisher (Огнетушитель)

Описание: Этот вид оружия не столь хорош, как это кажется на первый взгляд. Огнетушитель просто временно замораживает большинство сильных врагов и позволяет вам убежать. А потом враг отмерзнет и продолжит охоту за вами.

Скорость: (9) Превосходная скорострельность.

Достоинства: Этот вид оружия убивает один из слабых видов врагов, остальных надежно замораживает на довольно-таки продолжительное время.

Недостатки: Наносимые повреждения фактически равны нулю, а дистанция, на которой это оружие можно использовать, предельно мало.

Против кого используется:

– Toxic Slimes (гарантированно убивает только этот вид врагов)
– On-Fire Chuckies (убивает с первого выстрела)
– Put out fires (убивает с первого выстрела)
– Замораживает всех остальных (чем больше выстрелов, тем дольше они простоят замороженными)



Название: Martian Gun (Марсианский пистолет – инопланетная штуковина, стреляющая жевательной резинкой)

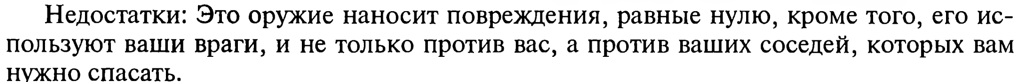
Описание: Пистолет желтого цвета. Прямое попадание усыпляет врагов, а пока они спят, вы можете поискать более серьезное оружие. Правда, спать они будут недолго.

Скорость: (5) Средняя, но вполне приемлемая скорострельность.

Достоинства: Время, на которое это оружие выводит из строя противника, несколько больше, чем у огнетушителя, а дистанция, на которой работает марсианский пистолет, намного больше.

Недостатки: Это оружие наносит повреждения, равные нулю, кроме того, его используют ваши враги, и не только против вас, а против ваших соседей, которых вам нужно спасать.

Против кого используется:





– Ants (убивает с первого выстрела)
– Vampires (используйте это оружие, пока ищите Weed Cutter)
– X Zombies

Название: Weed Cutter (тяпка – дословно «срезатель сорняков»)

Описание: Превосходное оружие, почти лишенное недостатков. Старайтесь сохранить его и используйте только в крайних случаях.

Скорость: (10) Настолько быстрое, что и говорить-то не о чем.

Достоинства: Наносит сильные повреждения в сочетании с высокой скоростью работы!

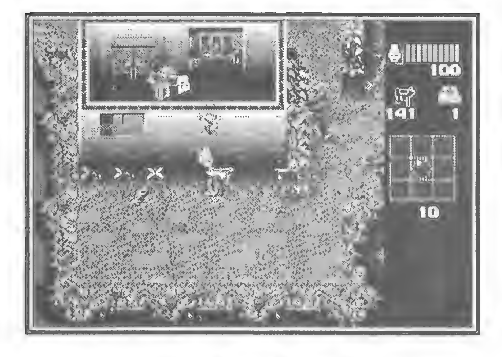
Недостатки: Маленький радиус действия, вы должны приблизиться к противнику фактически вплотную.

Против кого используется: ПРОТИВ ВСЕХ ВРАГОВ

Название: The Holy Cross (Освященный крест – Абсолютное оружие в игре)

Описание: Когда вы найдете это оружие, вас окружит своеобразная аура, смертельно опасная для всех врагов. Горе тому, кого вы заденете, используя это оружие.

Скорость: (8) Превосходная скорость.



Достоинства: Огромные повреждения, наносимые противнику. А если вы быстро смените свое менее мощное оружие на Крест, находясь вплотную к противнику, то повреждения будут просто чудовищными. Правда, такой способ применения этого оружия требует известной сноровки.

Против кого используется:
– Chainsaws (убивает сразу)
– Vampires
– Werewolves

Используйте это оружие в момент, когда вас со всех сторон плотно окружат враги любых видов, и вы сразу же расчистите дорогу.



Название: Bazooka (Базука)

Описание: Базука, она везде базука. Стоит вам взять эту штуку, и зомби могут смело закапываться обратно в могилы.

Скорость: (2) Медленное оружие, тут уж ничего не поделаешь..

Достоинства: Чудовищные повреждения в сочетании с огромной дальностью действия. Ну не сказка ли! Кроме того, при помощи этой штуковины вы сможете не только разносить врагов на микроскопические ошметки, но и разбивать двери, проламывать стены, разносить в щепу шкафы.

Недостатки: Ужасная скорострельность и отдача при каждом выстреле, отбрасывающая вас назад.

Против кого используется: Убивает несколько рядовых врагов за раз (если они стоят плотной кучкой)

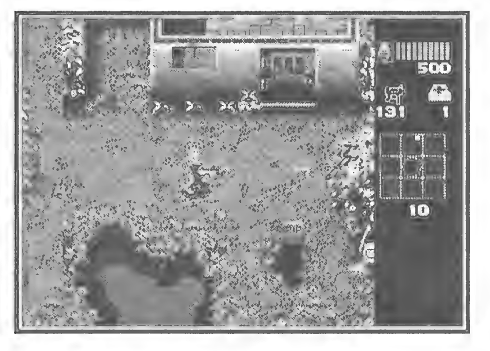
Убивает боссов. Открывает обычные двери. Разносит в щепу или щебенку: стены, деревья, двери-ловушки, ящики, шкафы, кусты и все, что выглядит подозрительно

Название: Soda can (банка с содой или пепси-колой, бывает двух видов – обычная и улучшенная)

Описание: Превосходное метательное оружие. Стоит метнуть эту штуковину один раз – и больше никаких вопросов не возникнет.

Скорость: (5) Без комментариев.

Достоинства: Улучшенная банка с содой отличается от обычной тем, что может перескакивать через препятствия – стены, монстров, деревья и т. п.), к тому же у нее куда больше сила взрыва, нежели у обычной банки.

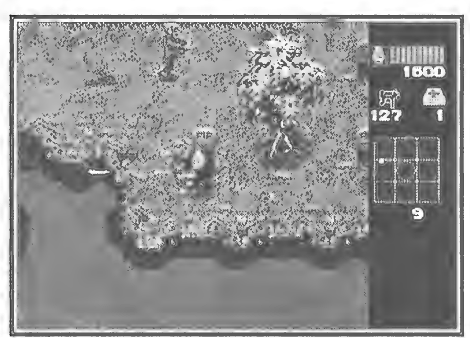


Недостатки: Маленькая дальность действия.

Против кого используется: Идеальная тактика: кидать за стену, за которой столпилось много рядовых врагов.

Название: Tomatoes (Помидоры)

Описание: Связка бесполезных красных штуковин.



Скорость: (3) Никакая, попросту говоря.

Достоинства: остались неизвестными.

Недостатки: отсутствие достоинств в сочетании с никакими повреждениями, наносимыми противнику.

Против кого используется: использовать можно только в случае, если нет вообще никакого другого оружия.

Название: Ice-Cream Bars (Мороженое)

Описание: Почти то же самое, что и помидоры, если не хуже.

Скорость: (3) Никакая.

Достоинства: Может быть, его лучше съесть, а не швыряться им.

Недостатки: не будем о грустном.

Против кого используется: см. Помидоры.

Название: Dishes (Тарелки)

Описание: Вариации на тему помидоров и мороженого.

Скорость:(3) Ужасная.

Достоинства: Чуть большие повреждения, наносимые врагам, нежели у мороженого и помидоров, а также дальность действия длиной во весь игровой экран.

Недостатки: те же самые, что и у помидоров и мороженого..

Против кого используется: см. Мороженое.



Название: Silverware (Серебряные столовые приборы)

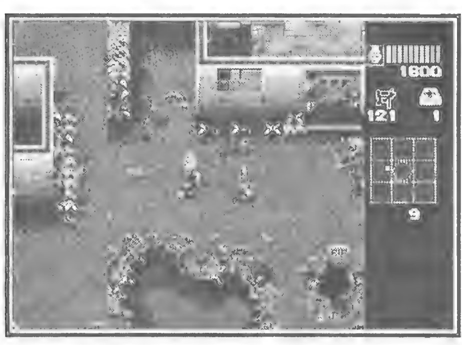
Описание: Серебряные вилки и ложки. Полный аналог серебряных пуль из фильмов ужасов.

Скорость: (5) Неплохо.

Достоинства: Бесконечная дальность действия.

Недостатки: Ну, какие могут быть недостатки?

Против кого используется:
- Werewolves
- Chuckies
- X Fire-on Chuckies



Предметы

Название: Medical Kit (Аптечка)

Против кого используется: Аптечка восстанавливает полный запас здоровья, используйте их, когда вам совсем туго.

Название: Pandora's Box (Шкатулка Пандоры)

Против кого используется: Когда шкатулка открыта, она испускает поток золотистых искр, уничтожающих всех рядовых врагов, какие только есть в пределах экрана. Используйте только в том случае, если врагов на экране действительно много или когда зомби собираются убить соседа, которого вам не спасти.

Название: Clown (клоун)

Против кого используется: Используйте клоуна, чтобы уничтожить врагов в отдаленных частях экрана. Но лучше приберегите эту штуковину для борьбы с некоторыми боссами.

Название: Keys (Ключи)

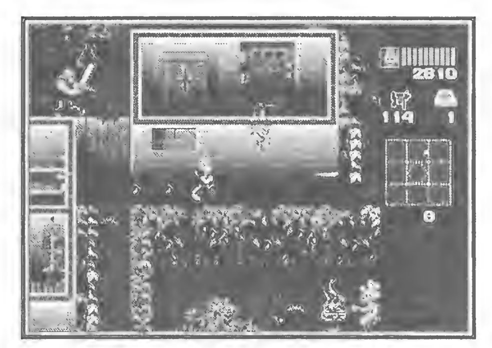
Против кого используется: Ключи используются для открывания дверей (если есть базука, они не нужны).

Название: Skull Keys (Ключи-Черепа)

Против кого используется: Эти ключи подходят лишь к особым дверям, похожим на черепа. А за такими дверями скрывается масса полезных вещей, таких, как дополнительные жизни.

Название: Shoes (Башмаки)

Против кого используется: При помощи этого предмета вы на короткое время сможете развить огромную скорость. Этот предмет поможет вам спасти некоторых соседей, к которым подкрадываются зомби.



Название: Monster Potion (Red) Напиток Монстров (Красная бутылка)

Против кого используется: Выпив этот напиток, вы на время (увы, на очень непродолжительное) превратитесь в ужасного неуязвимого монстра. Используйте это время с

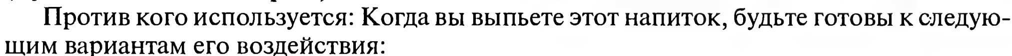
максимальной пользой – убивайте всех, до кого сможете дотянуться. А лучше приберечь этот предмет для некоторых специальных уровней, на которых число врагов превышает все мыслимые пределы.



Название: Invulnerability Potion (Blue) Напиток неуязвимости (Синяя бутылка)

Против кого используется: Когда выпьете этот напиток, вы ненадолго станете невидимым и неуязвимым.

Название: Random Potion (Question marked) Напиток, действующий случайным образом (Бутылка со знаком вопроса)



Против кого используется: Когда вы выпьете этот напиток, будьте готовы к следующим вариантам его воздействия:

Он подействует как аптечка;

Он подействует как напиток монстров;

Он подействует как напиток неуязвимости;

Он превратит вас в зомби (при игре вдвоем вы нападете на вашего напарника и на соседей, которых надо спасать, при игре в одиночку вашими жертвами станут только соседи);

Он подействует как ботинки;

Он просто отнимет у вас часть запаса здоровья.

Монстры

Это полный список монстров в игре и исчерпывающие рекомендации по их тотальному уничтожению.

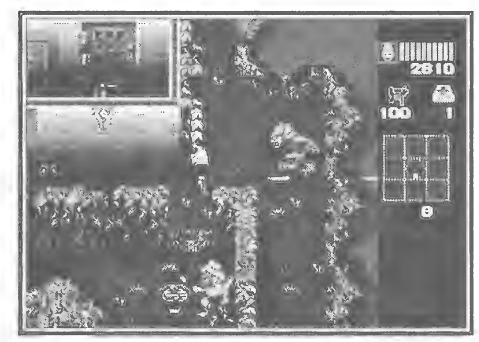
Название: Zombie (Зомби)

Уровень (1) Убиваются с одного попадания (Зато их количество бесконечно – новые зомби постоянно вылезают из земли).

Описание: Самый распространенный тип врагов в игре. Обыкновенный оживший покойник, ничего особенного. Убивается сразу любым оружием, за исключением огнетушителя.

Слабые места: Ходячее слабое место.

Название: Chuckies (Чаки – наверное, название навеяно известной серией ужастиков про куклу-убийцу)



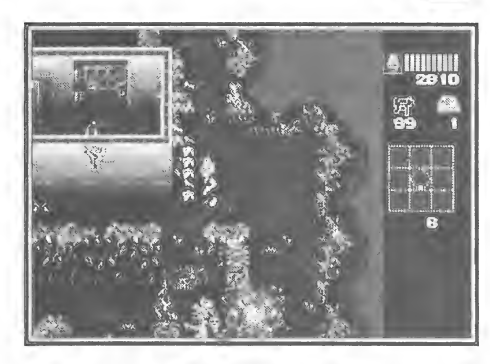
Уровень (1) Сильнее, чем зомби, и количество этих кукол тоже бесконечно).

Описание: Часто встречающийся враг. Эти Барби из преисподней вылезают из коробок с игрушками в зданиях и на рынках. К тому же, частенько они превращаются в Огненных Чаки. Держите с ними ухо востро.



Слабые места: Серебряные вилки и ложки убивают их с первого попадания.

Название: Fire-on Chuckie (Огненный Чаки)



Уровень (1) Еще один опасный враг, особенно в начале игры. Число их также бесконечно.

Описание: Адская кукла превращается в сгусток адского пламени, который начинает гоняться за вами с упорством, достойным лучшего применения.

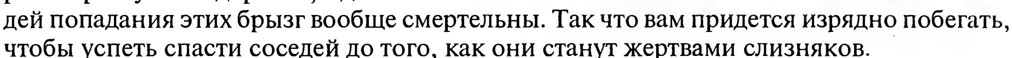
Слабые места: Подумайте сами, а чем можно потушить огонь? Правильно, огнетушителем. Забудьте про серебряные вилки и ложки, это уже совсем другая разновидность Чаки.

Название: Toxic Slimes (Токсичные слизняки)



Уровень (2) Первый враг второго уровня. Неприятная встреча. Водится в неограниченном количестве.

Описание: Мерзкий красный слизняк. Будьте внимательны – эта тварь стреляет брызгами слизи, причем делает это довольно-таки метко. Прямое попадание – и вы теряете три пункта здоровья, а для ваших соседей попадания этих брызг вообще смертельны. Так что вам придется изрядно побегать, чтобы успеть спасти соседей до того, как они станут жертвами слизняков.



Слабые места: Убить их можно только с помощью огнетушителя, да и то придется использовать его шесть или семь раз.

Название: Chainsaw (Маньяк с бензопилой)

Уровень (3) Привет от Джейсона из «Пятницы, 13». Спасайтесь, кто может! К счастью, число этих тварей ограничено.

Описание: Толстый мужик в маске, вооруженный бензопилой. Серьезный противник, не понимающий шуток.

Слабые места: Используйте крест – это наиболее действенное оружие против них, к тому же его применение вызывает бурю положительных эмоций. А если креста нет, убивайте этих тварей издалека, лучше всего банками с содовой. А еще лучше использовать те же банки в момент, когда эти безумные лесорубы находятся за стеной или еще за каким-либо препятствием, которое им не преодолеть.

Название: Fishmen (Человек-рыба)

Уровень (2) Кошмар-аквалангиста – подводный кровожадный монстр. К тому же встречающийся в неограниченном количестве.

Описание: Зеленоватая тварь, обожающая прыгать из воды. А еще, в силу своего водного происхождения, обожает охотиться за соседями, нежащимися в бассейнах. Охотятся эти твари, как правило, стаей.

Слабые места: Используйте крест, и вы легко расчистите путь. Базука тоже неплохое оружие – эти мерзавцы просто обожают выстраиваться на линии огня. Один выстрел – куча жертв.

Название: Aliens (Пришельцы)

Уровень (1) Слабые, но быстрые. И, опять-таки, встречающиеся в неограниченном количестве.

Описание: Типичные зеленокожие пришельцы с огромными головами из старых американских фильмов. Их выстрелы из марсианских пистолетов ненадолго парализуют вас. А вот соседей пузыри жевательной резинки, которыми стреляют эти пистолеты, сначала парализуют, а затем убивают. Пришельцы – очень юркие противники, так что вам придется носиться по уровням, где они встречаются, из конца в конец, чтобы успеть спасти всех соседей.

Слабые места: убиваются одним выстрелом из водяного пистолета.

Название: Mushroom Men (Человек-Гриб)

Уровень (1) Кошмар вегетарианца-наркомана.

Описание: Маленькая тварь, успешно прячущаяся среди растений. Узнать о том, что она рядом и собирается атаковать, можно лишь по красным пятнам на зеленом фоне.

Слабые места: Чем же бороться с растениями-вредителями, кроме как не тяпкой. Но будьте осторожны – даже в момент смерти эта дрянь может успеть вас поранить.

Название: Twins (Двойники)

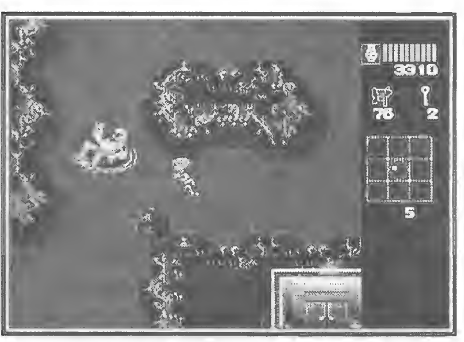


Уровень (1) Возможно, это самый легкий и безопасный противник во всей игре, пусть и встречающийся в неограниченном количестве.

Описание: Да, это не галлюцинация, это действительно ваши двойники. Они движутся следом за вами, правда, ничего плохого ни вам, ни соседям при этом не делают. Если хотите отвязаться от них, учитывайте то, что они не умеют плавать.

Слабые места: Убиваются одним выстрелом из водяного пистолета. А если их собралась толпа, то лучше кинуть банку с пепси.

Название: Spiders (Пауки)



Уровень (1, но кажется, что 9999). Не самая сильная, но точно – самая вредная тварь в игре. Количество, как всегда, не ограничено.

Описание: Меленькое красное насекомое. А самой вредной тварью оно является по причине своей воистину молниеносной быстроты. Пауки убивают соседей за долю миллисекунды, если не еще быстрее, и вам придется изрядно попотеть, чтобы их спасти.



Слабые места: Пауки убиваются одним выстрелом из водяного пистолета. Но будьте внимательны – в момент смерти они могут ранить вас.

Название: Ants (Муравьи)

Уровень (2) Сильные и быстрые. Число не ограничено.

Описание: Муравьи в игре встречаются двух видов: красные и черные. Они почти ничем не отличаются друг от друга. Разве что черные чуть слабее красных. Вылезают они из дыр в полу внутри зданий.

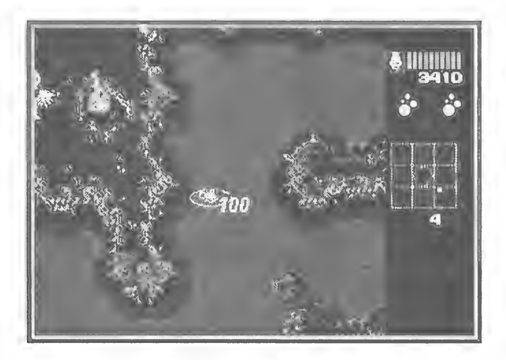
Слабые места: Муравьи с первого выстрела убиваются из марсианских пистолетов. Так что если у вас есть этот вид оружия, беспокоиться не о чем.

Название: Frankensteins (Франкенштейн)

Уровень (3) Сильный противник. Число их, к счастью, ограничено.

Описание: Типичный Франкенштейн из старых фильмов ужасов – большой, злой и сильный. Последнее изобретение доктора Тонгью, так что появление Франкенштейнов свидетельствует о том, что битва с безумным доктором не за горами.

Слабые места: Если у вас накопился запас из 20-25 крестов, можете ни о чем не беспокоиться. А если крестов у вас мало или нет совсем, можете выключать приставку – дальнейшая игра лишена смысла.



Название: Werewolves (Волки-оборотни)

Уровень (2) Очень прыгучие создания. (Число не ограничено)

Описание: Коричневые демоны, похожие на волков, обладающие потрясающей возможностью совершать длинные прыжки. Они делятся на две разновидности, одна прыгучее другой. Они появляются как только стемнеет и начинают свою охоту на соседей. Постарайтесь их опередить, хотя это будет не так-то просто.

Слабые места: Вы не смотрели фильмы про оборотней? Смотрели? Ну, тогда вам все ясно – серебряная пуля, и никаких проблем. А если серебряной пули под рукой нет, то сгодится серебряная ложка или вилка – эти штуковины убивают несчастных оборотней с одного попадания.

Название: Vampires (Вампиры)

Уровень (3) Племянники Дракулы, способные превращаться в летучих мышей.

Описание: Вы легко узнаете о их приближении по пронзительным пискам. Вскоре перед вами появится стая летучих мышей, а оказавшись рядом с вами, они превратятся в страшных вампиров. Они будут атаковать вас, исчезать, появляться в облике летучих мышей, снова превращаться в вампиров и снова атаковать. Кошмар, одним словом.

Слабые места: Когда они находятся близко к вам, используйте тяпку. Очень неплохо работает и крест (было бы в высшей степени странно, если бы крест не работал против вампиров).

Название: Mutant Plants (Растения-мутанты)

Уровень (1) Легкий противник, к тому же число этих растений ограничено.

Описание: Марсианские растения-хищники атакуют при помощи острых шипов, но стоит выкорчевать такой инопланетный сорняк, и на его месте уже ничего не вырастет.

Слабые места: Сорняки уничтожаются тяпкой, это аксиома.

Название: Tentacles (Щупальца)

Уровень (1) Легкий, очень легкий противник (Количество не ограничено).

Описание: Обычное щупальце обычного осьминога-мутанта. Встречается лишь на двух уровнях – на первом и последнем.

Слабые места: Щупальце убивается одним выстрелом из водяного пистолета.

Боссы

Название: Mutant Baby (Младенец-мутант) на 1 уровне

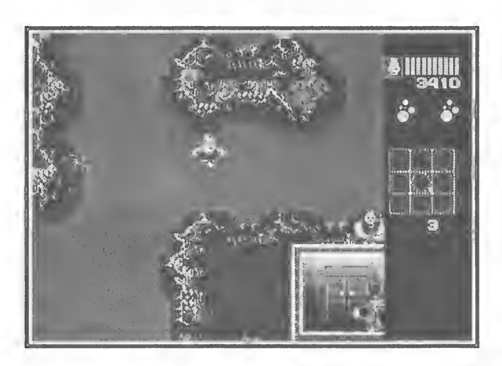
Описание: Ужасный младенец с ужасной бутылкой молока. После своей безвременной кончины превращается в обычного младенца-соседа и ключ-череп. Этот босс отличается быстротой движений, к тому же он постоянно пытается затоптать вас.

Как убивать эту штуку: Есть два пути расправиться с этой тварью:

– выпить бутылку с напитком монстров и, ни секунды не медля, использовать богатые возможности, которые предоставляет вам этот напиток. Времени его действия как раз впритык хватает на то, чтобы расправиться с этим боссом.

– забросать его банками с содовой или расстрелять из базуки, вариант с содовой предпочтительнее – «выстрелы» для базуки вам понадобятся на следующих уровнях.

Название: Snakeids (Снейкиды) Максимум 4 на уровень

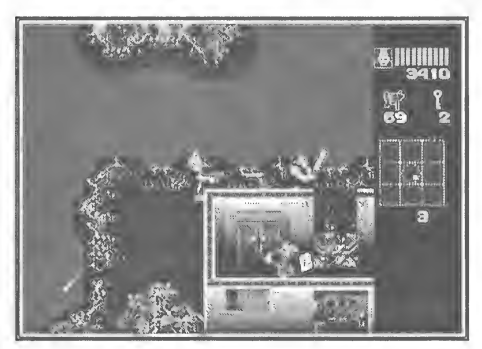


Описание: Выглядят эти штуковины как грузовички из мультфильмов про Баггса Банни. Они вылезают из-под земли, показывают длинные языки и пытаются вас закопать. После своей гибели они превращаются в ключи-черепа.

Как убивать эту штуку: Есть два способа расправиться с ними:

– выпить бутылку с напитком монстров и атаковать их, как только они появятся. Снейкеды будут появляться, получать ваш удар, исчезать, появляться, получать ваш удар, исчезать, и так до тех пор, пока они не погибнут. Таким способом вы можете убить двух или трех снейкедов, но не всех четверых.

– второй способ более надежен: приготовьте базуку и стреляйте в тот момент, когда снейкед появляется. Так вы медленно, но верно убьете всех четверых.

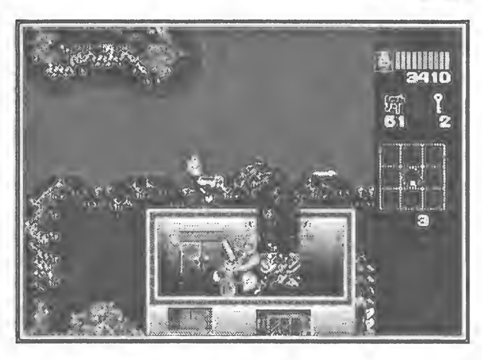


Название: Alien Ship (Инопланетный Корабль) 1 на уровень

Описание: Большой инопланетный корабль с марсианами внутри. Он будет атако-



вать вас лучевым оружием и исчезать после каждой атаки. Обратите внимание на крышку в верхней части корабля, она время от времени открывается.



Как убивать эту штуку: Уничтожить эту штуковину можно при помощи банок с пепси. Но атаковать корабль можно лишь в тот момент, когда открыта крышка в его верхней части. Если крышка закрыта, лучше убежать куда-нибудь подальше, пока не ударил луч, и дождаться следующего появления. Если бежать некуда, постарайтесь спрятаться в левой части уровня. Рано или поздно вы с ним расправитесь.

Название: Spider Mastermind (Паучий Главный Мозг)



Описание: Еще один продукт безумных экспериментов доктора Тонгью, вернее, это сам Доктор, выпивший одну из своих микстур. Писанный красавец, не правда ли? Вам придется стремиться поразить эту тварь в лицо, вернее, в морду. Если вы не будете проводить удачные атаки достаточно часто, то это страшилище начнет плодить обычных пауков и плеваться паучьими сетями.

Как убивать эту штуку: Да, это трудный босс. Вам необходимо к моменту встречи с ним иметь как минимум 9 бутылок с напитком монстров. Технология его убийства следующая: выпиваете напиток, желательного до того, как монстр начнет плеваться сетью, и атакуете. Затем, когда действие напитка иссякнет, при помощи тяпки разбираетесь с сетями. Затем снова выпиваете напиток, и так до победного конца. Если бутылок у вас мало, можете использовать базуку или ящик Пандоры. Хотя это более рискованный путь.

Название: Doctor Tongue's Head (Голова Доктора Тонгью)

Описание: Большая голова в очках – так сказать, истинное лицо доктора Тонгью. Голова летает над вами и стремится поразить вас языком.

Как убивать эту штуку: Это последний враг, и все, что у вас накопилось из полезных предметов, можете использовать без зазрения совести. Как всегда, поначалу используйте напиток монстров, когда Доктор начнет швыряться в вас глазами, используйте клоунов. И, самое главное, не забывайте убивать пауков: если они уничтожат соседа, имеющегося на этом уровне, битву с доктором придется начинать снова. Но поскольку на уничтожение пауков вами лично у вас совершенно нет времени, убивайте их с помощью ящика Пандоры.

Как только вы убьете Доктора и спасете последнего соседа, игра будет закончена.

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★



Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/ OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

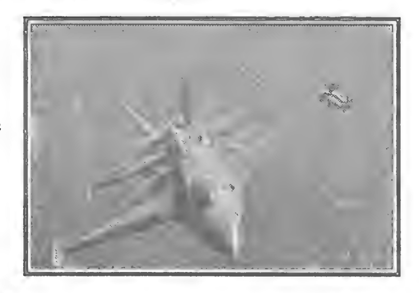


Раунд 3:	← и B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→ и B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:	B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→ и B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:



Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;

удерживая **B** - поразить базу;

удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на **«SE NO»**. Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду **« INITIAL START»**, и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

✦✦✦

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране, чтобы начать новую игру с того места, где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня: YW- --- D--.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD --- YW- ;

пропуск первого и второго уровней: YD- --- -Y-;

пропуск первого и четвертого уровней: --- Y-- Y--;

финал: WY- Y-- -Y-.

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: YYD Y-- WY-;

пропуск первого и четвертого уровней: WYD Y-- DY-;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: WWD Y-- -W-;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: -DD Y-- DY-.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

✦✦✦

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

✦✦✦

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **С, В, С, ← + В, С.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **А**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058	Уровень3 950745
Уровень 4 472149	Уровень 5 672451
Уровень 6 272578	Уровень 7 652074
Уровень 8 265648	Уровень 9 462893
Уровень 10 583172	Уровень 11 743690
Уровень 12 103928	Уровень 13 144895
Уровень 14 775092	Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите А и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: С, С, С.
Четыре Баркли: В, В, В.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**A, A, A**
Dolemite:	**A, A, A, A.**
Hamma:	**A, A, A, A, A.**
Jim-Pak:	**A, A, A, A, A, A.**
Pauly:	**A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga:	**A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: ←, ↑, ←, ←, **A, B.**



Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - **B, C быстро**
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - **B, C быстро**
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 1-2	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200

✦✦✦

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	STJNNN	Уровень 4	BBVLND
Уровень 3	GRBCHV	Уровень 5	BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START.** Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) -	MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) -	MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) -	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень (World):

1 (против Unknown)-	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) -	MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) -	MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) -	MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)-	MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)-	MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) -	MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) -	MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)-	MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал -	BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Больница - t0-e ByjI BKR4L

✦✦✦



Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-bgvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

✦✦✦

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): .... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: .... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: .... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: .... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: .... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: .... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: .... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: .... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр



Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA



	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

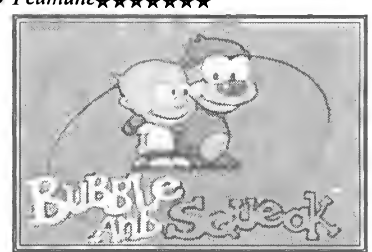
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: .... ↑, A, A, A, ↓.
Бессмертие: .... C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: .... C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: .... B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: .... B, A, ←, ←.
99 скафандров: .... B, ←, ↑, B.
99 нор: .... →, ↓, B, B.
Сверхвысокие прыжки: .... B, A, B, C.

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit .... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit .... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit .... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland .... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland .... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland .... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland .... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston .... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston .... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston .... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston .... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah .... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah .... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah .... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah .... -64SBFBBC;
Финальная игра .... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: .... **стрелка к нему, А.**
Отход от стола: .... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: .... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

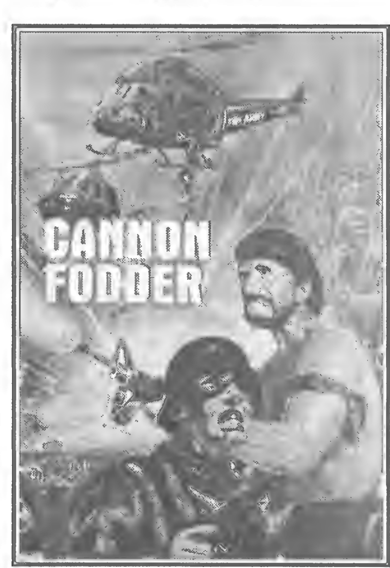
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI	Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: PXGBD	Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: GWZED	Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: HGPHF	Миссия 23: NPXFC
Миссия 24 MMVIE	

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ

Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES

Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.



На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑, ↓, ←, →.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←, →, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите ↑, ←, →, →, ↑. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★



Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

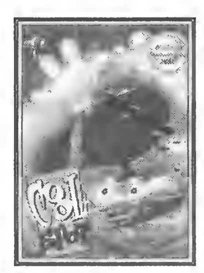
В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.



COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

✦✦✦



CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV
2 победа -	LVBB BB9B BDXV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B
4 победа -	LIBB B8FB BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8
6 победа -	LKBB BBBV BDCV
7 победа -	LMBB BLCV BD2V
8 победа -	LOBB BLPB BFHV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B
10 победа -	LCBB BFOV BDKX
11 победа -	L7BB BXGB BDRV
12 победа -	L4BB BF2B BDAV
13 победа -	LRBB BFVV BDTV
14 победа -	LTBB BFCX BD2V
15 победа -	L8BB BFJI BDMX
16 победа -	LZBB BR2S IDKI
Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

✦✦✦

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:
Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C),** три раза наберите комбинацию **↑, ↓** пока не услышите голос Duck'а. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:
При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**
Дополнительные очки:
Начните игру и при демонстрации нажмите **←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →** для получения 99 очков.
Усложнение игры:
Начните игру и во время демонстрации нажмите **↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.**

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**
Выбор уровня:
На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BAS KETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B



DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:
3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:
Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **С** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **С** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **С.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед



введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START + C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.



DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK



DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

✦✦✦

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN
3	YAMABA
4	CIKCIK
5	KOUYOU
6	GAUGAU
7	ZOUSEI
8	POMPOM
9	MAFUYU
10	SAKURA
11	MOYAI
12	BATTA
13	OHORI
14	MEIRO
15	ISEKI
16	HEKI
17	SABAKU
18	IBARA
19	SUIMON
20	OSHIRO
21	SHICHI
22	FUNKA
23	CANYON
24	MUNKI
25	CITY
26	KOUEN
27	GENDAI
28	HAIKYO
29	KESSEN
30	FUTURE
31	BUILD
32	OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU
3	KOJIMA
4	CYOCHO
5	MUSIBA
6	NAMJIR
7	CANDY
8	MIGITE
9	KAREKI
10	KAKATO

NORMAL

2	NEKTIE
3	APPLES
4	DRAGON
5	HITUZI
6	KKKKKK
7	STKGKB
8	NOIWG

HARD

2	SICCHI
3	TBATA
4	HARUU
5	BOSSS
6	PEEE
7	DEROP
8	ZIGZ
9	PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

✦✦✦



DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

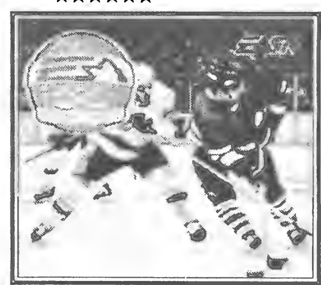
Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★



Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B.** Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

✦✦✦



ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, A. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG
Уровень 12: ZADMIAOM
Уровень 13: TGAINRKI
Уровень 14: AYRNCDIN
Уровень 15: GATTSVTT
Уровень 16: YBFCEAUA
Уровень 17: AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18: GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19: YUYUSIHD
Уровень 20: ATTSVNAN
Уровень 21: MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **В и С.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	



Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

✦✦✦

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR
3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK
5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)
7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN .... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM .... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL .... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O





MOROCCO vs GERMANY .... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL .... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY .... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND .... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND .... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта:	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**

Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C,** ↑, **START** и сможете указать номер этапа.

✦✦✦

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

✦✦✦

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу 🡅 и нажимайте **А**. Каждое нажатие на кнопку **А** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **А, В, ➔, А, С, А, 🡇, А, В, ➔, А.**

Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **А, В, ➔, А, С, А, 🡇, А, В.**

Неуязвимость:

Пауза и **А, В, вп, А, С, А, 🡇, А, В, ➔ С** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав А).

Секретная игра:

Пауза, **А, В, ➔, А, С, А, 🡇, А, В, ➔, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **А** - изменить конфигурацию, **А+🡄/➔** - перевернуть по горизонтали, **В+🡄/➔** - перевернуть по вертикали, **С+🡄/➔** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **А+В+С** и **START**.



Экраны-посвящения:

№ 1 - А, В, ➔, А, С, А, 🡇+А, START.

№ 2 - А, В, ➔, А, С, А, 🡇+С.

№ 3 - А, В, ➔, А, С, А, 🡇+А, А, А.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;

Остров, плавающий в озере - A+ START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок-→+A+START;Локи:↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

✦✦✦

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки **↙+B+ START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая **↙**, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки **↘+A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши **←** и **→**, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите



B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →**+B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →**+B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

✦✦✦



HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: .... iAAEIGbe
Boston - Chicago: .... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: .... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: .... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.

Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

✦✦✦



16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB   Rams - RLB   49-ers - 4LB   Cowboys - HCB

✦✦✦

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT	3: JRQWNO
4: PSTRVJZ	5: HQWVLT
6: WDRCNPU	

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: **↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A**

Переход на следующий уровень: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.**

Перевернутое изображение: **←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓** (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите **↑, ↓, ↑, ↓, ←, →** и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком **←** и **→**, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.**

Оказаться рядом с Балу: **B, A, ←, ↑, ↑**; на дереве с обезьяньим доктором - **→, A, ↓, B, A, ↓.**

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7 - уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

✦✦✦

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47



- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

BEACH

2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

EGYPTIAN

CIRCUS

2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen Hôuse:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите **➔, A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

✦✦✦



LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A	Уровень 3 - 4A4SOMCK,	Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM,	Уровень 6 - 9MO5RK58,	Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2,	Уровень 9 - NKAQ26TA,	Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558,	Уровень 12 - UEGH1PPG,	Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4,	Уровень 15 - V4OLRCPO,	Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.		

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B**, **C**, **A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B**,**B**,**C**,**B**,**B**,**C**,↑,↓, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon .... AABBBCA
'70 Baltimore Colts .... AABCACC
'68 Baltimore Colts .... AACAAAB
'64 Baltimore Colts .... AACACBA
'93 Buffalo Bills .... AACCACB
'92 Buffalo Bills .... ABAAAAA
'91 Buffalo Bills .... ABAACAC
'90 Buffalo Bills .... ABABBBB
'73 Buffalo Bills .... ABACACA
'85 Chicago Bears .... ABACCCC
'77 Chicago Bears .... ABBACAB
'66 Chicago Bears .... ABBBBBA
'63 Chicago Bears .... ABBCABC
'88 Cincin. Bengals .... ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals .... ABCACAA
'93 Dallas Cowboys .... ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys .... ABCCABB
'78 Dallas Cowboys .... ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys .... ACAABCC
'75 Dallas Cowboys .... ACABBAB
'71 Dallas Cowboys .... ACACABA
'70 Dallas Cowboys .... ACACCBC
'89 Denver Broncos .... ACBABCB
'87 Denver Broncos .... ACBBBAA
'77 Denver Broncos .... ACBCAAC
'62 Detroit Lions .... ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers .... ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers .... ACCBACC
'80 Houston Oilers .... ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs .... ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs .... BAAABBC
'62 Dallas Texans .... BAABACB
90 Los Angeles Raiders .... BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders ...... BAACCAC
'80 Oakland Raiders .... BABABBB
'76 Oakland Raiders .... BABBACA
'67 Oakland Raiders .... BABBCCC
'91 Los Angeles Rams .... BABCCAB
'84 Los Angeles Rams .... BACABBA
'79 Los Angeles Rams .... BACBABC
'85 New England Patriots .... BBCABAA
'76 New England Patriots .... BBCBAAC
'79 New Orlean Saints .... BBCBCBB
'90 New York Giants .... BBCCBCA
'86 New York Giants .... BCAAACC
'70 New York Giants .... BCABAAB
'68 New York Jets .... BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles .... BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles .... BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers .... BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers .... BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers .... BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers .... BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals .... BCCACCC
'94 San Diego Chargers .... BCCBCAB
'81 San Diego Chargers .... BCCCBBA
'66 San Diego Chargers .... CAAAABC
'63 San Diego Chargers .... CAAACCB
'94 San Francisco 49ers .... CAABCAA
'89 San Francisco 49ers .... CAACBAC
'88 San Francisco 49ers .... CABAABB
'84 San Francisco 49ers .... CABACCA
'81 San Francisco 49ers .... CABBBCC
'78 Seattle Seahawks .... CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers ...... CACAABA
'91 Washington Redskins .... CACACBC
'83 Washington Redskins .... CACCBAA
'82 Washington Redskins .... CBAAAAC
'72 Washington Redskins .... CBAACBC
Hall of Fame I .... CBABBCA
Hall of Fame II .... CBACACC
'95 All-Madden .... CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl .... CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl .... CBBBBBC
'95 Amster. Admirals .... CBBCACB
'95 Barsel. Dragons .... CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy .... CBCACAC
'95 London Monarchs .... CBCBBBB
'95 Rhein Fire .... CBCCACA
'96 Scot. Claymores .... CBCCCCC

✦✦✦



'68 Los Angeles Rams	BACBCCB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA
'82 Miami Dolphins	BBAABAC
'73 Miami Dolphins	BBABABB
'72 Miami Dolphins	BBACCCA
'71 Miami Dolphins	BBACBCC
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB
'95 EA Sports	CCAACAB
Team Madden	
All 50s	CCABBBA
All 60s	CCACABC
All 70s	CCACCCB
NFL Players Ass. I	CCBACAA
NFL Players Ass. II	CCBBBAC
NFL Players Ass. III	CCBCABB
NFL Players Ass. IV	CCBCCCA

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB



10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★



Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ➔, ←, ➔, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES



Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, ➔, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, ➔.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, ➔, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.



Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+А до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY почас.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать **→, →, →, A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать **↓, X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX

1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
*FATALITY*1 Держать A →,→,→ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY ↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA

1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA

1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY →,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE

1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG

1 →,→, Z



2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A, ←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←;←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A, ←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A**, **B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z



FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать С 3 сек.
4 В в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A
2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать С 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C



FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE

На логотипе MK-3 нажать A,B,B, A,↓,A,B,B, A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE

На экране **START GAME OPTIONS** зажать A+C, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX
1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF
1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE
1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z



СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 В в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z



SINDEL

1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE

1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE

1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG

1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG

1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки

1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем

205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

✦✦✦

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'a**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'a** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'a, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'a** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'a**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку A, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку A.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

✦✦✦

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

✦✦✦

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите **←, →, ←, →, B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: **←, ↑, ←, ↑, Start, B, →, A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите A, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной



дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

✦✦✦

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K
Заезд 3	484QNGRROLN40627
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X
Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE



Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑



8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A, ←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A, ←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★

✦✦✦

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS   Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB   Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF



ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A**. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2- JUMPED	27- PLURAL	52- PEOPLE	77- FLUFFY
3- JIGSAW	28- RUNNER	53- AROUND	78- SOCCER
4- WARSAW	29- STRIPE	54- HAMLET	79- QUARTZ
5- BANANA	30- GUITAR	55- FARMER	80- VALLEY
6- OUSTER	31- COYOTE	56- BEAGLE	81- HELMET
7- TENNIS	32- LONDON	57- CASTLE	82- JAGUAR
8- ISLAND	33- FOREST	58- TONGUE	83- SUNDAY
9- CRATER	34- APOLLO	59- LUXURY	84- PUBLIC
10- DENNIS	35- BORDER	60- SECOND	85- LEADER
11- PADDLE	36- CARPET	61- ACCEPT	86- MARKET
12- FATMAN	37- ENERGY	62- TYPING	87- TWENTY
13- SUMMER	38- ENGINE	63- UNITED	88- JUMTAR
14- CLOUDS	39- DOCTOR	64- CANDLE	89- NATURE
15- KEBABS	40- ACROSS	65- JUGGLE	90- FURROW
16- LIZARD	41- FLOWER	66- CHANGE	91- BUBBLE
17- SILVER	42- SYSTEM	67- PLAYER	92- SEESAW
18- BRIDGE	43- INSIDE	68- MEDUSA	93- PEANUT
19- RECORD	44- CINEMA	69- RABBIT	94- FRENCH
20- MOTHER	45- KEYPAD	70- FADING	95- SPRITE
21- SUNHAT	46- SISTER	71- BUTTON	96- CATTLE
22- NICKEL	47- CAMERA	72- DISCUS	97- FROZEN
23- LITTLE	48- SPIDER	73- ROMANS	98- IGNITE
24- TREATY	49- ORCHID	74- RUBBER	99- PUMICE
25- LISTER	50- SATURN	75- LIVELY	100- BOTTOM
26- SHARKS	51- AMAZON	76- MIDDLE	

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

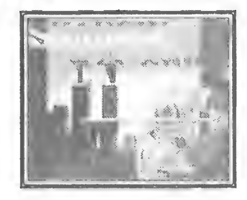
Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:



Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт **«Stage Practice»** - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.



SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **А, ↑, С**
Буфф:	Нажмите **←, С, В**
Эль Торо:	Нажмите **В и С, затем А, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом А и В**
МС Файр:	Нажмите **↓, С, →**
Монди:	Нажмите **А и В, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, А**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **В и С, потом В и В**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **А и С, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK

Floor 49 XCAP
Floor 51 ISAP
Floor 60 CLYT (босс)
Floor 61 FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG
2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

GENTELMAN and CPU NAVVIE
2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QKONYB5
4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST
2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE
2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE
7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

✦✦✦



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите **«Start»** на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки **«A»** и **«B»** пульта 2, затем снова нажмите **«Start»**. Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню **«ROUND»** позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню **«LEVEL»** и найдете еще два уровня сложности: **«VERY EASY»** (очень легкий) и **«MANIA»** (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL

Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→
Движение 3:	X+→+↓+↓

BLAZE

Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑

SKATE

Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+↑+→+→

DR. ZAN

Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★



Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):

Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи): →,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA MESONS GORGON GIBSON
SARTRE TENSOR BOSONS
QUANTA LEPTON BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровснь 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:



При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2,4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3,5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4,5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5,7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите **«EXIT»**, нажмите и удерживайте на пульте клавишу **↓**. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите **↑, ↓, →, ←** и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите **↑, ↓, ←, →** и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите **↑, ↓, ←** и **→**, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите **↑, ↓, ←, →**, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите **↑, ↓, →, ←, A, B, C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	***Вариант 2 (22 жизни)***
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья, сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR
Уровень 3: SNGDN
Уровень 4: BGSTR
Уровень 5: PLEUP
Уровень 6: PGBRL
Уровень 7: BLDVN
Уровень 8: DINSJ
Уровень 9: NRVNA
Уровень 10: NLYNG
Уровень 11: BTBYS
Уровень 12: SPKNS
Уровень 13: PRDIG
Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

✦✦✦

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и 🡻 на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите 🡸 и C одновременно, 🡹, 🡹, 🡸, 🡻, 🡻, 🡺 и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете 🡺 и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете 🡸 и C одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите 🡹 и **B** одновременно, 🡹,🡺,🡻,🡹,🡺,🡻,🡻,🡹. Если все сделано



правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

<table>
<tr><td>-PDg8*tLv«?»</td><td>JnL8*NKmg</td><td>DDq8*tLng</td><td>Qnp8vtLvq</td></tr>
<tr><td>PDq8*tLv</td><td>Tr-dsvMkW</td><td>TL3*-vPvT</td><td>Wr6**CrO!V</td></tr>
<tr><td>WL8dsrPsv</td><td>KrC*srlok</td><td>DDq8*vKrx</td><td>PFr**vKrh</td></tr>
<tr><td>PLq8uvOFE</td><td>GLqdutPr2</td><td>Bro53LG!E</td><td>TLpXsrjkE</td></tr>
<tr><td>OrhXtrBsE</td><td>ObiXspDkm</td><td>?pgy-90vV</td><td>KDFSs9PvW</td></tr>
<tr><td>GviSu\KvV</td><td>Olqy**Pv5</td><td>bFgSt6OoD</td><td>TLDSusLr!</td></tr>
<tr><td>WFhys6MiF</td><td>cDgSsoDiD</td><td>TnFQso?iU</td><td>aLx5-s?FX</td></tr>
<tr><td>VdD586?pT</td><td>cDgSsoDiD</td><td>Klh\2q)s?</td><td>GvF8kClnk</td></tr>
<tr><td>cVF*m-Kmp</td><td>?ri\7oJs?</td><td>KDxbnhPms</td><td>ErS|hLKif</td></tr>
<tr><td>MdU*58?mQ</td><td>)5U*2E)nQ</td><td>?DzbkrOrj</td><td>V*S876LpN</td></tr>
</table>

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A, ↓, A, →, B, ←, ↑, →.**

Дополнительная жизнь: Start, ↑, ↓, ←, ←, A, →, ↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

✦✦✦

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SEGA

шифр-SK-10



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 1, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-12



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-15



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-24



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-25



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 10, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-13



1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-14



100000 секреты, коды, пароли для Sega Mega Drive, 288 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-18



1700 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-19



Sega лучшие из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S6 4-1 (KC401) BareKn/Sonic 6,0
S7 4-1 (KC402) Merm 6,0
S8 4-1 (KC403)Fli/ChHQ/HA2 6,0
S9 4-1 (KC404)Tazmania/SSR 6,0
S10 4-1 (KC405)007/BatT/Fant........................ 6,0
S11 4-1 (KC406) Spider-Man 6,0
S12 4-1 (KC408) Tiny Toon 6.0
S13 4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang 6,0
S14 4-1(KC411) 6,0
S15 4-1 (KC412) SSR/ShDancer 6,0
S16 4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ 6,0
S17 4-1 (KC418) Chase/Son/TT 6,0
S18 4-1 (KC423) SBT/BareKnuck 6,0
S19 4-1 (KC427) BareK/Turtle 6,0
S20 4-1 (KC428) BareK/DesertSt 6,0
S21 4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son 6,0
S22 4-1 (KC431) BareK/Spider. 6,0
S23 4-1 (KC432) BareK3/Robo3 6,0
S24 4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ 6,0
S25 4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram 6,0
S26 4-1 (KC438) Turtle/BareKn 6,0
S27 4-1 (KC439)Son/GA3/Ram 6,0
S28 4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR 6,0
S29 4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin 6,0
S30 4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo 6.0
S31 4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT 6,0
S32 4-1 (KC444)BaK/GA2/SBT/R 6,0
S33 4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo 6,0
S34 4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK 6,0
S35 4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK 6,0
S39 688 Attack Sub 4,5
S40 688 Attack Sub 6,0
S46 Acme All Stars 4,5
S47 Addams Family 2 4,5
S48 Aero Blaster 5,0
S49 Aerobiz 6,0
S50 After Burner II 3.5
S51 Air Wolf 3,5
S52 Aladdin 6.0
S53 Aladdin II 9.5
S54 Alien III 3.5
S55 Alien Soldier 6,0
S56 Alien Storm 3,5
S57 Andretti Racing 6,0
S60 Ani Maniacs 4,5
S61 Art Fighting 6,0
S62 Asterix II 6,0
S63 Barbie 4,5
S65 Bare Knuckle 3,5
S66 Bare Knuckle III 8.0
S69 Batman 3,5
S70 Batman & Robin 6,0
S71 Batman Forever 8,5
S72 Batman Return 4,5
S73 Batman Revenge of Jocker 6,0
S74 Battletech 6,0
S75 Battletoads 3,5
S76 Battletoads D.Dragon 4,5
S77 Beauty & Beast 4,5
S78 Beavis & Butthea 8,0
S79 Best of the Best 6,0
S80 Bestof the Best..4,5
S81 Blades of Vevena 4,5
S82 Blood Shot 6,0
S83 Bonkers 4,5
S85 Boogerman 8,6
S86 Bowling Championship 4,5
S87 Boxing 3,5
S89 Buba'n'Stix 4,5
S90 Buble Squeak 3,5
S91 Bubsy II 6,0
S93 Bug's Bunny Double Trouble 6,0
S95 Bug's Life 8,6
S97 Caesar's palace 3,5
S98 Cagey Capers(SylweSTweety) 6,0
S100 Cal 50 - Caliber Fifty 4,5
S101 Camping Adventur 4,5
S102 Cannon Fodder 6,0
S103 Captain America 4,5
S104 Castle of illusi 3,5
S105 Centurion 7,6
S107 Chase H.Q. II 3,5
S108 Cheese Cat-Astro 6,0
S109 Chessmaster 9,5
S110 Chiki Chiki Boys 4,5
S111 Clifhanger 4,5
S112 Combat Cars 6,0
S113 ComixZone 6,0
S115 Contra Hard Corp 6,0
S116 Cool Spot 4,5
S117 Cool Spot II 8,5
S118 Corporation 6,0
S119 Cosmic Dizzy 4,5
S120 Cristal Pony Tal 4,5
S121 Crush Dummies 6,0
S122 Cutthroat Island 6,0
S123 D.J.Boy 3,5
S124 Dangerous Seed 3,5
S125 Dark Water 6,0
S127 Demolition Man 6,0

S128 Desert Demolition ... 4,5
S129 Desert Strike ... 4,5
S130 Device Crash ... 3,5
S131 Dick Tracy ... 3,5
S132 Dolphin ... 4,5
S133 Dolphin N ... 6,0
S134 Dolphin III (Jr) ... 4,5
S135 Donald ... 7,6
S136 Donkey Kong ... 9,0
S137 Doom Troopers ... 6,0
S139 Double Dragon ... 3,5
S140 Double Dragon 3 ... 6,0
S141 Double Dragon II ... 3,5
S142 Dr.Robotink's Machine ... 4,5
S143 Dracula ... 4,5
S144 Dragon (B.Lee) ... 6,0
S145 Dragon Ball Z N ... 6,0
S146 Duffy Duck ... 6,0
S147 Dune II ... 4,5
S149 Earth Worm Jim ... 8,5
S150 Earth Worm Jim 2 ... 9,0
S151 F-117 ... 6.0
S152 F-15 ... 4,5
S154 F-22 ... 4,5
S155 F1 ... 6,0
S156 F1 Hero ... 4,5
S157 Fantasia ... 3,5
S158 Fatman Fight ... 4,5
S159 FIFA'97 ... 6,8
S160 FIFA'98 ... 6,8
S162 Fighting Masters ... 3,5
S163 FlashBack ... 6.0
S165 Flinstones ... 3,5
S166 Francenstein ... 6,0
S168 Gargoyles ... 8,4
S169 Gemfire ... 8,0
S170 General Chaos ... 6,0
S172 Generation Lost ... 4,5
S173 Genghis Khan II ... 7,2
S174 GhostBusters ... 3,5
S175 Golden Axe ... 3,5
S176 Golden Axe II ... 3,5
S177 Golden Axe III ... 4,5
S178 Goofy ... 4,5
S180 Granada ... 3,5
S181 Gunstar Heroes ... 4,5
S182 Gynoug ... 3,5
S184 Hang-on ... 3,5
S185 Hercules N ... 8,5
S186 Herzog Zwei ... 3,5
S187 Hockey (M.Lemeix ... 7,3
S188 Home Alone II ... 3,5
S189 Hook ... 4,5
S190 Hurricanes ... 4,5
S191 Immortal ... 6,0
S192 Indy Car ... 6,0
S193 James Bond ... 3,5
S194 Joe & Mac ... 4,5
S195 Judge Dredd ... 6,0
S197 Jungle Book ... 6,0
S198 Jungle Strike ... 6,0
S199 Jurassic Park ... 6,0
S200 Jurassic Park 3 ... 9,0
S202 Jurassic Park II ... 6,0
S203 Kawasaki ... 4,5
S204 Lemmings Trides ... 7,3
S205 Lethal Enforcers ... 6,0
S206 LHX Attack Chopp ... 4,5
S207 Liberty or Death ... 8,0
S208 Light Crusaders ... 9,0
S210 Lion King ... 8,5
S211 Lion King 2 ... 6,0
S212 Lost Vikings ... 4,5
S214 Lotus 2 ... 4,5
S215 Magic Ad venture ... 3,5
S216 Master of Weapon ... 3,5
S217 Maximum Carnage ... 6,0
S218 Mega Lo Mania ... 4,5
S219 Mega Lo Mania ... 4,3
S220 Mermaid ... 3,5
S221 Mickey Mania ... 6,0
S222 Mickey's (Ultimate Challe) ... 6,0
S223 Micro Machines 2 ... 4,5
S224 Micro Machines Military ... 6,0
S225 Midnight Resista ... 4,5
S226 Minnesotafats ... 4,5
S227 MK5 Mythologies SUB-ZERO ... 9,6
S228 Monaco ... 3,5
S230 Monaco II ... 4,5
S231 Monopoly ... 3,5
S233 Mortal Kombat ... 6,0
S235 Mortal Kombat 3 ... 10,0
S236 Mortal Kombat 3 Ultimate ... 10,0
S238 Mortal Kombat II ... 8,0
S239 Mr. Nutz ... 4,5
S240 Mulan ... 8,4
S241 Mutant Football ... 7,3
S242 Mutant Hockey ... 8,5
S243 NBA Basketball ... 3,5
S244 NBA'98 ... 6,8
S245 NHL'98 ... 7,6
S246 Nigel Mansel ... 4,5
S247 Nigel Mansel ... 4,5
S248 Operation Europe ... 7,6
S249 Out Run ... 3,5
S250 Outrun 2019 ... 6,0
S251 Pagemaster ... 6,0
S253 Panic on Funkotr ... 6,0
S254 Paperboy ... 3,5
S255 Phantasy Star II ... 6,0

S256 Phantasy Star III 8,4
S257 Phantom 2040 6,0
S258 Pink Goes to Hollywood 4,5
S260 Pinoccio 8,8
S261 Pirates 4,5
S262 Pocahontas 8,5
S263 Poket Monsters 9,6
S265 Poltorguest 6,0
S266 Populous II 6.0
S267 Power instinct 6,0
S269 Power Monger 4,5
S270 Power Ranger Fight Edition 6,0
S271 Power Rangers 6,0
S272 Primal Rage 7,8
S273 Prince 4,5
S274 Pro Am Champions 4,5
S275 Punisher 6,0
S277 Quack Shot 3,5
S278 Rambo 3 3,5
S280 Red Zone 6,0
S281 Ristar 6,0
S283 Road Rush 3 6,0
S285 Road Rush II 4,5
S286 Robocop III 3,5
S288 Robocop vs Terminator 6,0
S289 Rock'n'Roll Raci 4,5
S290 Rocky & Bull 3,5
S291 Royal Rumble 6,0
S292 Samurai Spirits 6,8
S293 Scooby Doo 6,0
S294 Scooby Doo 7,3
S295 Sea Quest 6,0
S296 Shadow Dancer 3,5
S297 Shining Force II 8,5
S298 Shinobi III 4,5
S299 Shuq-Fu 8,0
S300 Side Pocket 4,5
S301 Simpson 3,5
S302 Skeleton Crew 6,0
S303 Skeleton Crew 6,0
S305 Snooker 4,5
S306 Soccer Deluxe Super Star 6,0
S307 Soldiers of Fort 6,0
S309 Sonic 2 4,5
S310 Sonic 3 .... 6.0
S311 SonicSD Blast 9,9
S313 Sonic Hedgehog 3,5
S315 Sonic Knucle 6,0
S316 Soul Blade 4,5
S317 Spider man 3,5
S318 Spiderman IVseparetion 9,0
S319 Spider man vs X-men 6,0
S320 Splatter House 6,0
S321 Squirell King 6,0
S322 Star Gate 6,0
S323 Story of Thor 11,2
S324 Street Fighter II 6,0
S325 Street of Rage 2 6,0
S326 Street Smart 3,5
S327 Sunset Riders 3,5
S328 Super Hydlide 4,5
S330 Super Man 4,5
S331 Super Man 2 6,0
S332 SuperMarioBrot 6,0
S333 Super Shinobi 3,5
S335 Superbattle Ship 3,5
S336 Superbattle Tank 3,5
S337 Syndicate 6,0
S339 Tale Spin 3,5
S340 Taz 6,0
S341 Tazmania 3,5
S342 Tekken 2 vs Virtua Fighter 8,0
S343 Tennis (Wimbledo 4,5
S344 Tennis IMG Int'l Tour 6,0
S345 Terminator N 6,0
S346 Tetris 3,5
S347 Theme Park 6,0
S348 Tiny Toon 3,5
S349 Tiny Toon 4,5
S350 Tom & Jerry 4,5
S351 Top Gear N 4,5
S352 Toy Story 9,5
S353 True Lies 6,0
S355 Turtle 4,5
S356 Turtle Fighter 6,0
S357 Ultra Man 3,5
S358 Undead Line 4,5
S359 Ungharted Waters 8,5
S360 Urban strike 6,0
S361 V.R.Troppers 6,0
S362 Vector Man 6,0
S364 Vector Man 2 7,3
S365 Verytex 3,5
S366 View Point 6,0
S367 Virtua Fighter 2 8,8
S368 WardnerSpecial 3,5
S370 Warlock 6,0
S372 Werstle Mania 10,0
S373 Wheel of Fortune 3,5
S374 Wolwerine 6,0
S375 World of Illusion 4,5
S377 Worms 8,7
S378 Worstle Ball 3,5
S380 Wrestle Mania 10,1
S381 X-men II (Clone Wars) 6,0
S383 Young Indiana Johnes 3,5
S385 Zero 6,0
S386 Zero Tolerance 6,0
S387 Zero Tolerance Beyond 10,5
S389 Zombies 4,5

Для оформления заказа нажмите кнопку «Оформить заказ»

Откроется страница оформления заказа. Внимательно посмотрите все параметры заказа и заполните все поля, если все правильно, нажмите кнопку «Заказать».

Нажав на текст «Корзина покупателя» в верхнем меню, вы попадаете в корзину, где показаны все выбранные товары, которые можно удалить из заказа (часть или все) или увеличить количество. Чтобы приступить к оформлению заказа, необходимо нажать на кнопку «Оформить заказ».

Далее вам необходимо ввести полностью все ваши данные, особенно будьте внимательны при заполнении поля индекс и адрес доставки (необходимо, кроме города/нас. пункта также указывать область/район/край). После проведения этих операций все данные будут переданы на наш специальный сервер, который надежно защищен от взлома. В течении 2-х дней после оформления заказа, ваш товар резервируется под вас. За эти 2 дня вы должны оплатить заказ и уведомить об оплате. В противном случае, ваш заказ могут приобрести другие покупатели.

Каталог товаров в магазине обновляется ежедневно (новые товары добавляются в каталог, а некоторые товары снимаются с продажи). Возможна ситуация, когда вы не успели зарезервировать или выкупить заказанный вами товар и он заканчивается на складе. В этом случае заказ отправляется вам частично, а недостающие позиции, если вы не снимаете заказ, досылаются позже, по мере поступления их на склад, о чем вы будете уведомлены.

Если вы заказали больше того, что собирались купить или передумали делать заказ и хотите его отменить, то срочно напишите на наш e-mail. В сообщении укажите Ф.И.О., в противном случае заявка не будет выполнена. После выполнении операции удаления, вы получите уведомление на e-mail, с которого прислали запрос.

Оплата

Выбранный вами товар оплачивается через отделение Сбербанка переводом денег на наш счет или почтовым переводом.

Почтовый перевод

Этот вид платежа делается в отделениях связи (почта), рекомендуем использовать этот способ только если вы удалены от учреждений банка/сбербанка РФ, так как комиссия почты составляет 10% от суммы перевода. После оплаты заказа обязательно сообщите нам по электронной почте orders@buycd.ru о факте оплате. В сообщении укажите дату и сумму оплаты, Ф.И.О. и номер платежного документа. Формирование и отправка заказа производится сразу после подтверждения факта оплаты.

В нашем интернет-магазине все цены даны в у. е. Оплата производится рублями из расчета 1 у. е. = 1 доллару США по курсу ММВБ на день оплаты.

Цены на товары, указанные в нашем интернетмагазине, уже включают все налоги.

Как происходит доставка заказа

Время доставки вашего заказа рассчитывается таким образом:

Общее время доставки = время формирования заказа + время оплаты и поступления денег + время доставки почтовой службой.

Доставка почтой осуществляется только на территории России и железнодорожным транспортом (в отдельных случаях — авиа). Как правило, время доставки составляет 2-3 недели, однако, к сожалению, почта может доставлять заказ и гораздо дольше.

Возврат заказа

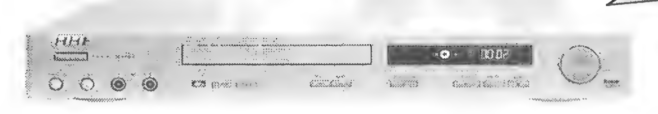
Вы можете отказаться от получения и оплаты заказа в случае потери им товарного вида за время транспортировки. В случае, если вы уже оплатили его, мы вернем вам полную сумму, которая была зачислена на счет интернет-магазина.

Обмен товара

Если вы получили товар и поняли, что это не то, что вы хотели, то мы можем обменять товар на равноценный. Пересылка товара оплачивается вами.

Домашний кинотеатр
BBK Electronics

DVD От 140 у.е.



Характеристики DVD - плееров	AB 908 CD-R/RW	BBK 919 PS	BBK 921 D	BBK 928 S	BBK 931 S
Воспроизведение дисков форматов DVD, SVCD, VCD, CD, CD-R, CD-RW, MP3, Dr OKO, JPEG	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Встроенный декодер Dolby Digital	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Встроенный декодер DTS	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Профессиональная функция КАРАОКЕ	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Мультизонность и мультисистемность	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Защита телеэкрана	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Защита от просмотра нежелательных дисков	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Система окружающего звука	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Возможность подключения в режиме 5.1 CH	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Встроенная цифровая память для записи собственной песни	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть
Прогрессивная развертка	Нет	есть	есть	есть	Есть
Процессор	C-Cube	C-Cube	ESS	ESS	ESS
Встроенный 7-полосный эквалайзер	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть

комплект акустики для
ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

MA-800S

Особенности:

- Синхронная регулировка уровня громкости по всем каналам
- Независимая регулировка уровня громкости по каждому каналу
- Функция "Режим ожидания"
- Функция "Отключение звука"
- Встроенный усилитель
- Защита от короткого замыкания
- Магнитный экран

Характеристики:

Выходная мощность Сабвуфер: 30 Вт
Громкоговорители: 6 Вт x 5
Пиковая мощность: 1600 Вт
Коэффициент нелинейных искажений < 0.07%
Амплитудно-частотная характеристика Громкоговорители: 150 Гц ~ 20 кГц
Сабвуфер: 20 Гц ~ 120 Гц



Домашний кинотеатр Вы сможете купить в Санкт-Петербурге:
Центр Видеоигр — наб. р. Фонтанки, д. 36, тел. (812) 272-83-77
Сеть магазинов «Техношок», тел. (812) 325-20-45
Магазин «Дельфин», Загородный пр., д. 11, тел. (812) 314-23-21
Магазин «Music Mag», ул. Восстания, д. 3, тел. 275-95-28
Магазин «Кино Мир», Кузнечный пр., д. 14-а, тел. 164-78-69
По вопросам оптовой продажи (812) 275-98-62, 275-98-63. E-mail: dvdv@peterlink.ru

Наши книги Вы можете купить:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта», 1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32; E-mail: neva-visit@peterlink.ru

г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр, тел. 272-8377; E-mail: neva-visit@peterlink.ru

г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28 (проходная завода ВИЗ, тел. 22-13), тел. (3432) 63-22-13; E-mail: v.irina@mail.ur.ru

г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37; E-mail: Valer@aaanet.ru

г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44; E-mail: wenderer@online.nsk.su

Интернет-магазин: www.avipiter.ru

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать 21.01.2003. Формат 70x100/16. Бумага газетная.
Печать офсетная. Объем 24 п.л. Тираж 5000. Заказ №19.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5914 от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
ООО «Слово и Дело», 198260, г. Санкт-Петербург, ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29



Sprechen Sie Deutsch?
Parlez vous Francais?
Do you speak English?







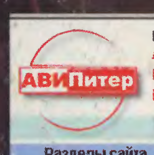


Новое техническое устройство для изучения иностранных языков


MEGADRIVE
ВЗЛОМЩИК
КОДОВ



Аудио
Видео
Игры



ИНТЕРНЕТ · МАГАЗИН
Аудио
Видео
Игры

Главная | Аудио | Видео | Игры

Разделы сайта

Каталог продукции
Новинки
Лидеры продаж
Прайс-лист
Форум
Вход для покупателя
Поиск

Курс доллара сегодня
1 дол. США = 31.90 руб.

Рассылка новостей

Подписаться

Сегодня 05. 12

Мы рады пр

Здесь Вы сможете приобрести Игровые видео-приставки и видео-

Сегодня в нашем магазине

Акустические системы всего

Только сегодня!

- Тип акустической
- Система реализов
- Частотный диапаз

DVD-Плееры всего за 188.

- Системный проце
- DVD-загрузчик Pa
- Система Dual-Lase

У ВАС НЕТ
PlayStation?!
ВАМ СЮДА